Gamecube | Xbox | Playstation 2 | GBA

10/2003 11. Jahrgang / Ausgabe 120

Österreich € 4,60 / BeNeLux € 4,70 / Italien € 5,40 Spanien € 5,40 / Schweiz sfr 8,00 € 3,99 mit Musik-CD

5€ RABATT bei mediastore (Seite 59)

MAN!AC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Ego-Shooter-Sensation für PS2

KILLZONE

Clevere KI & packende SciFi-Atmosphäre: Sonys Halo-Killer im Detail

Musik-CD im Heft! 50 Minuten exklusiver Videospiel-Sound

TRAUMHAFTE ROLLENSPIELE

Im Test: Star Wars Knights of the Old Republic, Dark Chronicle, Final Fantasy Crystal Chronicles

Angespielt: Everquest – Internet-Epos für PS2

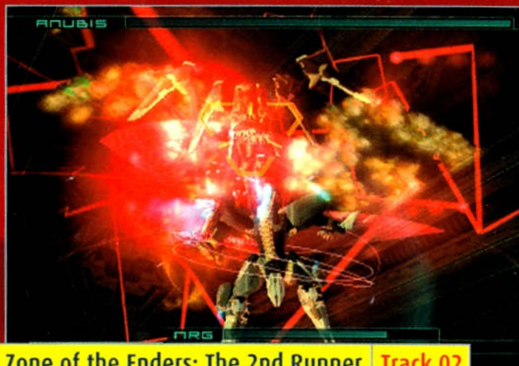
SHOWDOWN IM NETZ

Großer Vergleich: Welche Konsole siegt beim Online-Contest?

89% Soul Calibur 2
84% Z.O.E. 2
90% Colin McRae Rally 04
83% Freedom Fighters
85% F-Zero GX
80% Mario Golf
79% Otogi
81% Fluch der Karibik




Auto Modellista | Track 01


Zone of the Enders: The 2nd Runner | Track 02


Iridion 2 | Track 03

MAN!AC presents


Resident Evil Code: Veronica | Track 04


Zelda: The Wind Waker | Track 10-12


Hitman 2 | Track 05-06

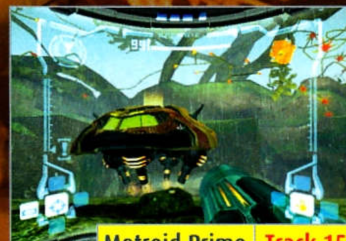

Super Mario Sunshine | Track 13




Primal | Track 07


Maximo | Track 14


Silent Hill 2 | Track 08


Metroid Prime | Track 15

Game Sound Tracks #1

ORIGINAL VIDEOGAMES MUSIC TRACKS


Silent Hill 3 | Track 09


Halo | Track 16

BLOOD, SWEAT & TEARS

Es ist vollbracht: Als erstes deutsches Videospielmagazin präsentiert Euch MAN!AC eine exklusive Compilation ausgewählter Videospiel-Musik – die "GameSoundTracks #1". Das ehrgeizige Projekt kostete uns viel 'Blut, Schweiß und Tränen', doch am Ende zählt nur das Ergebnis. Und das kann sich – hoffentlich nicht nur unserer Meinung nach – hören lassen: Mit satten 16 Songs spannen wir den Bogen vom Action-Adventure zum Rennspiel, vom orchestralen Opus zum stampfenden Techno-Beat, von "Primal" zu "Auto Modellista". Die echte Sensation kommt aber noch: Die Musik-CD kostet Euch nicht 20, nicht 15, nicht 10, sondern nur schlappe 0,64 Euro – frei nach dem Motto 'Geiz ist geil!' Aber wir setzen noch einen drauf: Der Videospielhändler mediastore Interactive Entertainment spendiert Euch einen Rabattschein über fünf Euro. Schneidet den Gutschein auf Seite 59 aus und spart damit beim nächsten Einkauf in einer mediastore-Filiale bares Geld (beim Online-Shopping unter www.mediastore.de oder bei der telefonischen Bestellung einfach den eingedruckten Code angeben).

Inhaltlich haben wir Euer Lieblingsmagazin ebenfalls aufgemodelt. So findet Ihr auf vielfachen Wunsch bei jedem Preview nun eine 'MAN!AC-Prognose'-Leiste. An dem farbigen Balken könnt Ihr unsere Qualitäts-Einschätzung des vorgestellten Spieles ablesen, unterteilt in eine Skala von 1 (totaler Flop) bis 10 (total genial). Je nach Entwicklungsstand des Titels treffen wir dabei genauere (z.B. zwischen 7 und 8) oder gröbere (z.B. zwischen 5 und 9) Aussagen zum Potenzial eines Produktes.

Zudem erblicken mit dieser Ausgabe zwei neue monatliche Rubriken das Licht der MAN!AC-Welt. Mit der 'Next Level'-Sektion (Seite 36) bleibt Ihr stets am Puls der Konsolenwelt: Neben der Analyse kommender Hardware-Technologien wie dem Cell-Herz der PS3 lassen wir hier auch Branchen-Insider zu Wort kommen – die Zukunft hat begonnen! Unsere Abteilung 'www.m@niac.de' (Seite 82) versorgt Euch schließlich mit Internet-Surftipps und präsentiert abgefahrene Webseiten – natürlich immer im Zusammenhang mit dem Thema Videospiele.

Zum Schluss noch eine Bitte: Schreibt uns Eure Meinung, wie Euch die neuen Elemente respektive Rubriken gefallen. Die Adresse findet Ihr auf den Leserbriefseiten. Nun aber erstmal viel Lese- und Hörspaß mit der aktuellen MAN!AC sowie den "GameSoundTracks #1".

Prince of Persia

Playstation 2	
Xbox	
Gamecube	
Entwickler:	Ubi Soft, Kanada
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	November [PS2]
	November [Xbox]
	November [NGC]

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Märchenhafte Abenteuer mit ausgezeichneter Grafik, intelligentem Leveldesign und hervorragender Steuerung.

Preview-Update: Dank 'MAN!AC Prognose' erkennt Ihr die Spielqualität auf einen Blick.


NEXT LEVEL

Rubriken-Update: Mit 'www.m@niac.de' und 'Next Level' erfahrt Ihr Wissenswertes zu spielerelevanten Internetseiten sowie der Zukunft der Konsolenwelt.

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 6. Oktober 2003. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

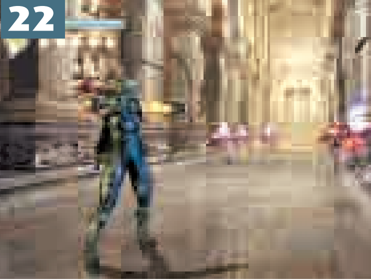
Geschafft! Mit der "GameSoundTracks #1" haltet Ihr die erste MAN!AC Musik-CD in Händen. Wir wollen natürlich wissen, wie Euch der Silberling gefällt. Haben wir Euren Geschmack getroffen oder wandert die Scheibe ungehört in den Sondermüll?

MAN!AC-MEINUNG NR. 12

- A Die Musik-CD ist genial – wann kommt endlich die zweite?
- B Die Scheibe ist insgesamt passabel, die Titelauswahl könnte allerdings besser sein.
- C Gefällt mir überhaupt nicht und teurer ist die MAN!AC dadurch auch geworden.

Ich besitze

○ PS2 ○ Xbox ○ NGC ○ GBA



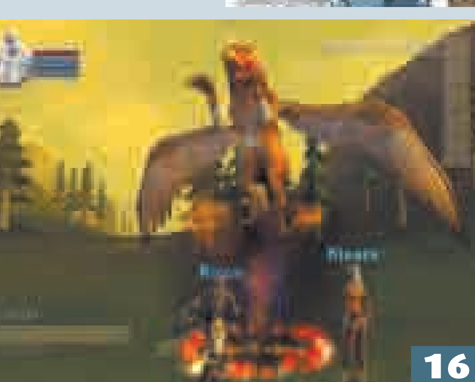
22 Kämpferische Asiaten: Unser Knochenbrecher-Special zeigt Euch, warum Tecmos **Ninja Gaiden** der Metzel-Konkurrenz überlegen ist.



10 Ein Spiel sie zu knechten: Neben EAs brachialer Filmadaption **Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs** wagt sich auch Vivendi mit zwei Titeln ins finstere Mordor.



26 Das Internet ruft, und alle Konsolen sind dabei: Wir klären im **Online-Dreikampf** aller Systeme, mit welchem es sich am besten im Netz zockt.



16 Der PC-Kult kommt auf Konsole: Wir wagen erste Schritte im MMORPG **Everquest Online Adventures**.



8 "Halo" für die PS2? Sonys Ego-Sensation **Killzone** kommt endlich aus der Deckung und stellt sich zum MAN!AC-Preview.

PREVIEWS

AKTUELL

FEATURES

SERVICE

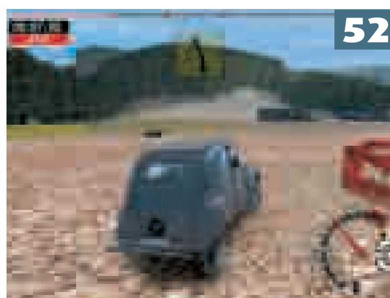
RUBRIKEN

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS



64 Die lang erwartete Edelprügelei kommt endlich nach Europa: Wir klopfen Namcos Soul Calibur 2 gründlich nach Schwachstellen ab.

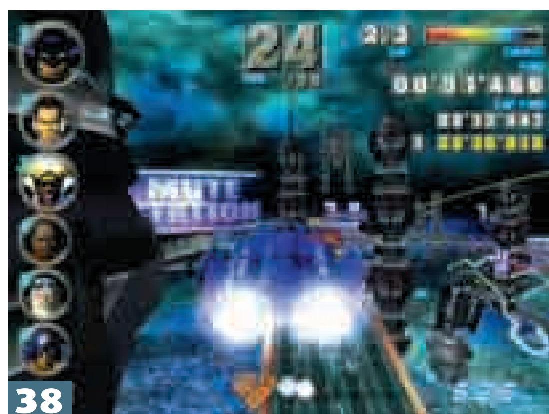


52 Schotter, Eis und Schnee: In Codemasters' Colin McRae Rally 04 kämpft Ihr mit verzwickten Strecken, widriger Witterung und um neue Bestzeiten.

56 Die Stunde der Wahrheit: Star Wars: Knights of the Old Republic greift nach der Rollenspiel-Krone – muss "Final Fantasy" weichen?



48 Fantasy-Freuden: Das epochale Abenteuer Dark Chronicle macht Euch zum Höhlenforscher und Baumeister.



38 Schnell, schneller, F-Zero GX: Nintendos Hochgeschwindigkeitsraserei macht den MAN!AC-Import-Boxenstopp.

Anleitung: Entlang der gestrichelten Linie das Cover für CD-Jewelcase ausschneiden

Covercard



Einleger

MAN!AC presents: GameSoundTracks #1

MAN!AC präsentiert

Game Sound Tracks #1

ORIGINAL VIDEOGAMES MUSIC TRACKS

1 Auto Modellista – Upper (Opening)
Composed by Tetsuya Shibata
© Capcom, Japan

2 Zone of the Enders – Bahram Battleship
Composed by Toshiyuki Kakuta
© Konami, Japan

3 Iridion 2 – Citizen Discharged
Composed by Manfred Linzner
© Shin'en, Deutschland

4 Resident Evil Code: Veronica – End Credits (Complete Version)
Composed by Takeshi Miura, Hijiri Anze, Sanae Kasahara
© Capcom, Japan

5 Hitman 2 – 47 Makes a Decision
Composed by Jesper Kyd
© Lynne Music, England

6 Hitman 2 – Main Title
Composed by Jesper Kyd
© Lynne Music, England

7 Primal – Jen meets Arella
Composed by Paul Arnold, Andrew Barnabas
© Sony Computer Entertainment

8 Silent Hill 2 – Theme of Laura
Composed by Akira Yamaoka
© Konami, Japan

9 Silent Hill 3 – Please love me...once more
Composed by Akira Yamaoka
© Konami, Japan

10 The Legend of Zelda TM: The Wind Waker TM – Title Song
Composed by Koji Kondo
© 2003 Nintendo. All rights reserved. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are Trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo

11 The Legend of Zelda TM: The Wind Waker TM – Legend of the Hero
Composed by Koji Kondo
© 2003 Nintendo. All rights reserved. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are Trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo

12 The Legend of Zelda TM: The Wind Waker TM – Great Sea
Composed by Koji Kondo, Kenta Nagata
© 2003 Nintendo. All rights reserved. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are Trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo

13 Super Mario Sunshine TM – Delfino Plaza
Composed by Koji Kondo
TM, ® and the Nintendo GameCube logo are Trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo

14 Maximo – The Boneyard Part 1
Composed by Ayako Mori, Tamayo Kawamoto
© Capcom, Japan

15 Metroid Prime TM – End Credits
Composed by Kenji Yamamoto
Nintendo of America Inc., USA TM, ® and the Nintendo GameCube logo are Trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo

16 Halo – Halo
(c)&(p) 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.

MAN!AC presents: GameSoundTracks #1

Der Einleger wird in die Rückseite des Jewelcases eingelegt – Bitte vorher an den roten Pfeilen falten.

MAN!AC präsentiert

Diesen Monat haben wir keine Kosten und Mühen gescheut, um für Euch satte 16 Videospiel-Tracks zusammenzustellen. Dabei achteten wir auf ein möglichst breit gestreutes Musik-Spektrum ebenso wie auf hohe Ohrwurmqualitäten. So kommen Retro-Fans mit "Iridion 2" oder "Metroid Prime" auf Ihre Kosten, Liebhaber klassischer Werke schwelgen hingegen in den Klangsphären von "Hitman 2" und "Halo". "Auto Modellista" sowie "Zone of the Enders 2" machen schließlich die Beat-Fraktion glücklich. Um das Audio-Werk stilecht in Euer CD-Regal zu stellen, schneidet Ihr einfach die Inlays (siehe links) aus und legt sie samt dem Silberling in eine CD-Hülle. Doch zuerst wandert die coole Scheibe in Euren CD-Player – viel Spaß beim Anhören!

··· Listen'em Up! ···
Das Iridion Gewinnspiel



Der deutsche Soundtrack-Spezialist Shin'en ist für seine außergewöhnlichen GBA-Hörgenüsse bekannt. In Kooperation mit Shin'en Multimedia verlosen wir fünf Original-Soundtracks "Iridion 3D&2 Arranged Soundtrack Single Edition", die nicht im Handel erhältlich sind. Beantwortet dazu einfach folgende Frage:

Wie heißt der Komponist von Citizen Discharged aus "Iridion 2"?



Schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte und schickt sie an:

Cybermedia Verlag
Stichwort: Iridion
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Einsendeschluss ist der 10. Oktober. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

Game Sound Tracks #1

ORIGINAL VIDEOGAMES MUSIC TRACKS

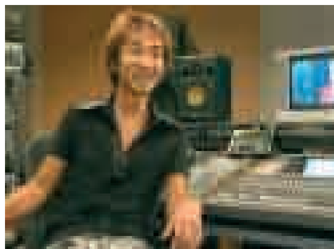
Taucht ein in die zauberhafte Welt der Videospiele-Musik und genießt 50 Minuten Hörspaß pur.

CAPCOM

Als erster Song auf der CD begrüßt Euch das "Auto Modellista"-Intro von Tetsuya Shibata, dessen poppiger Sound sich passend in den schnell-bunten Cel-Shading-Titel einfügt. Ganz anders die Abspannmusik von "Resident Evil Code: Veronica", welches die Themen des gesamten Spiels verbindet: Mit dem orchestralen Werk ziehen Takeshi Miura, Hijiri Anze und Sanae Kasahara vom treibenden Intro über Orgelmusik bis zum brachialen Finale alle Register. Das an den Klassiker "Ghosts'n'Goblins" angelehnte Lied 'The Boneyard' (aus "Maximo") sticht durch die geniale comichafte Gruselstimmung heraus. Zweitkomponist Tamayo Kawamoto wurde schon durch seine Sound-Arbeiten an "Herr der Ringe: Die zwei Türme" oder dem ersten "Starfox"-Teil bekannt.

KONAMI

Der zweite Track, 'Bahram Battleship' von Toshiyuki Kakuta, ergänzt das brachiale Mech-Spektakel "Zone of the Enders: The Second Runner" mit schnellen Beats und betörender Frauenstimme perfekt. Andere musikalische Wege geht die Musikergröße Akira Yamaoka. Zwar legt der Japaner besonderen Wert auf Rhythmus und skurrile Geräuschkulissen, aber auch seine Ohrwurmmelodien der "Silent Hill"-Reihe lassen nicht los. Das eingängige 'Theme of Laura' des zweiten Teils wird gefolgt vom sehr melancholischen 'Please love me ... once more', das den Charakter des dritten "Silent Hill" unterstreicht. Neben seinen Werken zu Konamis Gruselreihe schrieb er noch die Musik zu "Contra", "Dance Dance Revolution" sowie "Beatmania".


Akira Yamaoka zieht mit seinem "Silent Hill"-Sound viele Fans in den Bann.



Jesper Kyd schuf die Melodien zu "Hitman 2", dessen klassische Stücke einen wunderbar epischen Klangteppich erzeugen. Gerade hier beweist der in Manhattan lebende Däne seine große Erfahrung: "Brute Force", "Freedom Fighters", "Die Völker", "MDK 2" oder "Messiah" trugen schon seine Handschrift. Daneben vertonte er schon kleinere Filmproduktionen wie "Night all Day", "Death of a Saleswoman", "Pure" oder "Day Pass".

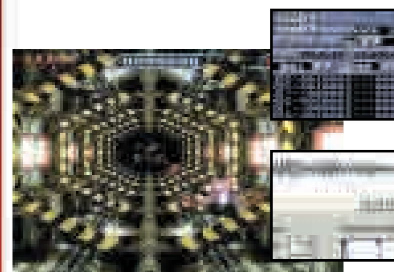
Microsoft

Microsofts Xbox-Vorzeigetitel "Halo" beeindruckt nicht nur mit grafischen und spielerischen Höhenflügen. Denn klanglich steht das epische Orchester-Werk von Bungie in keinster Weise echten Filmsoundtracks nach und hätte auch großen Kino-Produktionen neuen Glanz verleihen können. Im Spiel beeindruckt die Tonkulisse mit sattem 5.1-Sound.



Die drei folgenden Titel sollten jedem Nintendo-Fan Freudentränen in die Augen treiben. Allen voran zählt "The Legend of Zelda" zu den erfolgreichsten Spiele-Serien und Link zu den größten Helden der Zockergeschichte. Koji Kondo komponierte das ruhige Titellied des neuesten Teils ebenso wie das epische 'Legend of the Hero', das natürlich nicht ohne das berühmte "Zelda"-Thema auskommt. Schließlich werden Zocker 'The Great Sea' noch in Erinnerung haben: Der Titel fand bei den ausgiebigen Seefahrten des 'Wind Wakers' Verwendung. Neben "Zelda" zeichnet Kondo auch für Nintendos "Mario"-Serie verantwortlich. 'Delfino Plaza' fängt passend die Stimmung von "Super Mario Sunshine" ein und markiert einen echten Ohrwurm. In starkem Kontrast stehen dazu die von Kenji Yamamoto komponierte "Metroid Prime"-Klangwelt, die mit den 'End Credits' einen der Höhepunkte der CD darstellt. Der Kulttitel wird durch einen der außergewöhnlichsten Soundtracks überhaupt untermalt und schafft dabei eine ungemein dichte Atmosphäre.


Melodienmeister Koji Kondo vertonte eine Vielzahl aktueller Nintendo-Titel.


Shin'en-Tools machen's möglich: GBA-Sounds mit bis zu 32 Stimmen.



Die Vertonung für den GBA-Shooter "Iridion 2" kann auch Nicht-Fans des kleinen Nintendo-Geräts begeistern. Denn der Song 'Citizen Discharged' von Manfred Linzner besticht (wie der gesamte Soundtrack) durch eine klare Klangqualität, die bei Game-Boy-Spielen ganz und gar nicht zum Standard gehört. Dank eigener Musikroutinen und der selbstentwickelten Sound-Engine 'GAX' und 'GHX' trumpfen die Musiken mit bis zu 32 Stimmen auf – und das bei nur minimaler CPU-Belastung. Als weltweit größter Game-Boy-Musik-Lieferant wurden bereits 50 GBA- und 40 GBC-Spiele vertont. Zu den weiteren hauseigenen Produktionen gehören u.a. "Käpt'n Blaubär", "Biene Maya"sowie "Iridion 3D".

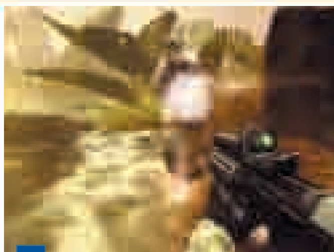


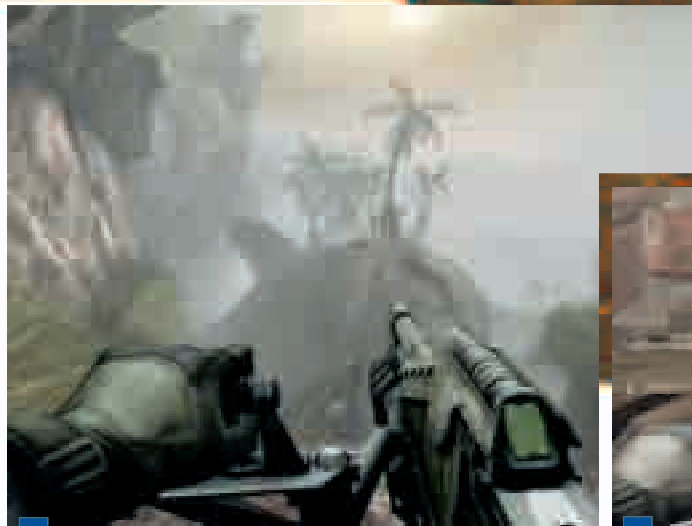
Paul Arnold und Andrew Barnabas schrieben den vielschichtigen "Primal"-Soundtrack, der vom 86-köpfigen Prager Philharmonie-Orchester vertont wurde. Die Sopran-Stimme von Michaela Srumora sorgt für angenehm prickelnde Gänsehaut.


Sony scheute keine Kosten bei der Orchester-Vertonung von "Primal".

Killzone

Verfrühte Sensationsmache oder berechtigter Hype? Sony enthüllt erste Bilder und Infos zu seiner im Vorfeld hochgejubelten Ego-Knallerei.


PS2 Tod aus dem Unterholz: Eure Feinde verschanzen sich im Gebüsch.


PS2 "Halo", jemand da? Einige Außenareale erinnern nicht zufällig an Microsofts Ego-Knüller – schließlich soll der ja übertroffen werden.


PS2 Schicke Effekte: Gewollter Rauch- und Nebeleinsatz trägt zur schaurigen Atmosphäre bei.

Man nennt es den Schneeballeffekt: Jemand streut ein Gerücht, Internet-Seiten schnappen es auf und wenig später wuchern die vagen Vermutungen ins Uferlose. So geschehen beim mysteriösen PS2-Geheimprojekt "Kin": Vom 'besten Shooter aller Zeiten', dem absoluten 'Halo-Killer' war da in einschlägigen Konsolen-Foren die Rede. Nach monatelanger Ungewissheit ließ Publisher Sony nun endlich die Bombe platzen: Das bislang reichlich unbekannte Amsterdamer Entwickler-Team Guerrilla Games (siehe Kasten) schraubt tatsächlich an einem Söldner-Spektakel, welches laut PR-Propaganda in neue Action-Dimensionen vorzustoßen vermag – allerdings hört das verheißungsvolle Baby fürderhin auf den Namen "Killzone".

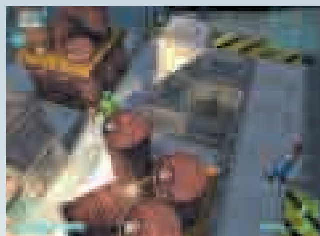
Mörderische Kameraden

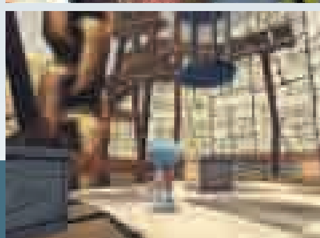
Dieser martialische Titel kommt freilich nicht von ungefähr, denn in genau solch einer Todeszone befinden sich PS2-Militaristen zu Beginn des Spiels: Als Mitglied der zukünftigen Erdstreitkräfte ('ISA') kämpft Ihr gegen so genannte 'Helghast'-Truppen – eine abtrünnige Soldatenbande, die nach der Weltherrschaft greift. Wer in den SciFi-Krieg ziehen will, wählt vor Scharmützel-Beginn sein bevorzugtes Kämpfer-Profil. Vier Ego-Krieger mit individuellen Stärken stehen zur Wahl: Während der muskulöse Templar beispielsweise gerne mit dicker Bewaffnung hantiert, erledigt Stealth-Lady Luger ihre Widersacher lieber via lautloser Sniper-Knarre. Unabhängig von Eurer Charakter-Entscheidung zieht das wehrhafte Quartett ähnlich "SOCOM" stets gemeinsam gen Schlachtfeld. Im Gegensatz zum genannten Genre-Kollegen erteilt Ihr jedoch bei "Killzone" keinerlei Befehle: Euer zugeteiltes CPU-Trio agiert ergo völlig selbstständig und ohne Pad-Kommando. Damit das automatische Gefolge dennoch nicht als doofes Kano-

Guerilla-Taktik

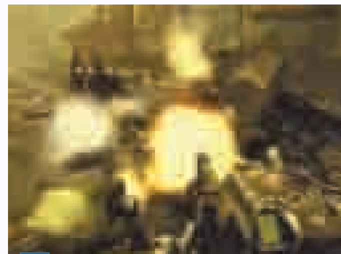
Die nebulöse Vergangenheit der "Killzone"-Urheber

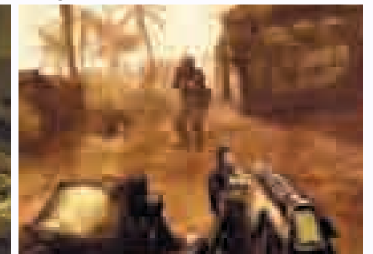
Die Spieleschmiede Guerrilla Games ist nicht nur wegen ihrer holländischen Herkunft ein Novum im Konsolen-Business, auch die bisherigen Projekte des Studios fielen extraordinär aus. So werkelte man unter dem alten Firmennamen Lost Boys am Psycho-Abenteuer "Call of the Dragonfly" – wegen fehlendem Publisher-Interesse wurde der hoffnungsvolle Xbox-Titel jedoch eingestampft. Genauso unglücklich erging es dem Ritter-Hüpfer "Knights", welcher mit der Pleite des deutschen Geldgebers Swing ebenfalls verstarb. Somit setzt Sony seine horrend teuren Hype-Pferde auf ein Entwickler-Team, welches bisher noch keinen Titel fertiggestellt hat – hoffentlich wird dieses hohe Risiko belohnt!





Unfinished Business: Sowohl der Xbox-Titel "Call of the Dragonfly" (oben) als auch "Knights" wurden nie vollendet.

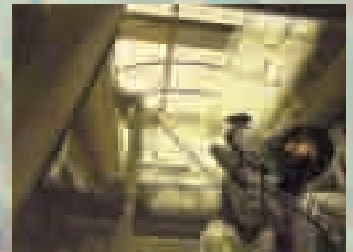


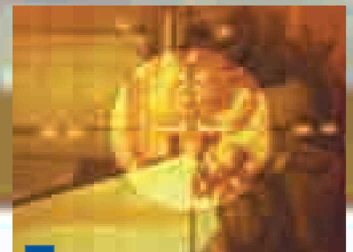


PS2 Im Dschungel fliegen die blauen Bohnen: Sämtliche Areale vermitteln einen 'dreckigen' Eindruck – eben so, wie man sich Schlachtfelder vorstellt!



PS2 Mit beiden Händen geht's besser: Für dickere Wummen wie dieses Maschinengewehr benötigt Euer Bildschirm-Krieger gehörig Kraft in den Armen.





PS2 Gehört einfach dazu: Via Sniper-Gewehr knallt Ihr entfernte Feinde ab.



PS2 Gleich kommt's knüppeldick: Euer Team gerät in einen Hinterhalt und vom Himmel seilen sich finstere Schurken ab – schnell raus hier!

nenfutter endet, versprechen die holländischen Macher hochentwickelte KI-Routinen. Von rudimentärem Selbstschutz über koordinierte Flankenangriffe bis hin zum geordneten Rückzug sollen die PS2-Mitstreiter sämtliche Kniffe der modernen Kriegsführung beherrschen. Trotz aller Cleverness müsst Ihr nicht exklusiv auf Eure Kumpels vertrauen – 21 unterschiedlichen Schießprügeln samt alternativer Feuer-Funktion sei Dank!

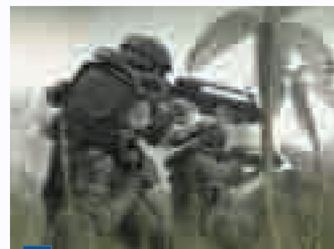
Weltweiter Terror

Weil das feindliche Soldaten-Pack sich jedoch desselben Schützen-Sortiments bedient, führen Rambo-Taktiken selten zum Erfolg – vielmehr solltet Ihr auf den Rang Eures Gegenübers achten. Die Helghast-Terroristen verfügen nämlich über eine strikte Hierarchie: Wird der Anführer einer Garnison umgelegt, rennen seine Ex-Untergebenen führerlos umher – Eure Chance für den Frontalangriff! Wer sich im hitzigen Schusswechsel dennoch eine Kugel einfängt, vertraut "Halo"-mäßig auf sein regeneratives Schutzschild. Eure drei Kumpels erfreuen sich dagegen ihrer Story-bedingten Unsterblichkeit: Wird mal einer stark verletzt, bleibt er einfach bis zum Abschluss der Mission zurück – beim nächsten der insgesamt 26 Einsätze geht's wieder in Vollbesetzung weiter.

Obwohl der Solo-Part angesichts zitierter Inhalte schon ambitioniert genug wäre, packen die Guerrilla-Mannen noch zahlreiche Online-Komponenten oben drauf – auch das "SOCOM"-Headset wird zwecks Internet-Kommunikation zum Einsatz kommen. Über die spielerische Güte von Sonys Action-Hoffnung lässt sich momentan nur spekulieren, doch schon bald gibt's Handfesteres zu berichten: In einer der kommenden Ausgaben besuchen wir die Entwickler – Ihr dürft also gespannt sein! *tk*



PS2 Präsentiert das Gewehr! Euer KI-Kumpel gibt gerne Rückendeckung.



PS2 Schlaue Füchse: Das Söldner-Personal soll sich extrem clever verhalten.

Killzone

MANIAC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Guerrilla, Holland
Hersteller:	Sony
Genre:	Action
D-Termin:	3. Quartal 2004

Ambitionierte Söldner-Schießerei, die mit spektakulärer Optik und pompösen Online-Modi punkten will – ob's klappt?

Xbox-Alternative

Das meist erwartete Spiel für Microsofts Konsole: **Halo 2** soll die Ballerkonkurrenz ab Frühjahr 2004 auch online in die Flucht schlagen.

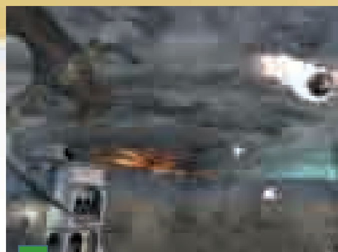
Gamecube-Alternative

Auch der Würfel steht für Action: Nintendo produziert den Formwandler-Shooter **Geist** – noch vor Weihnachten wird losgeschossen!

 Playstation 2  Xbox  Gamecube

Der Herr der Ringe
Die Rückkehr des Königs

Pünktlich zum Kinostart des dritten Teils der Tolkien-Verfilmung präsentiert EA seine gleichnamige Umsetzung – Mittelerde ruft wieder nach Helden!


XB Beeindruckende Echtzeit-Sequenzen setzen die Schlachten in Szene.

An Weihnachten setzt im Kino der letzte "Der Herr der Ringe"-Film zum großen Finale an. Passend dazu versoftet EA wie schon im letzten Jahr die Story um Frodo und seine Gefährten zu einem packenden Action-Titel, der in vieler Hinsicht aufgepeppt wurde.

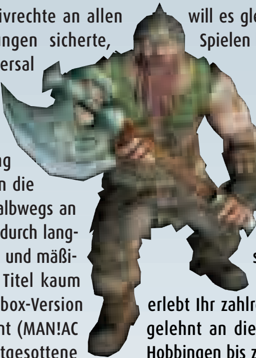
Das Spiel schließt direkt an den vorigen Teil "Die zwei Türme" an. Nach der Schlacht von Helms Klamm beginnt Ihr das Abenteuer in einer von drei wählbaren Gruppen. Als Gandalf und Pippin reitet Ihr nach Minas Tirith und kämpft dort gegen die Truppen des dunklen Herrschers Sauron. Als Aragorn, Gimli und Legolas führt Euer Weg nach Süden durch die Pfade der Toten, wo Ihr in dunklen Höhlen gegen die Geister vergangener Schlachten antretet. Schließlich gelangt Ihr per Schiff auch nach Minas Tirith, um dem bedrohten Gondor zu helfen. Die dritte Gruppe, Frodo und Sam, hat einen beschwerlichen Weg vor sich: Über die stinkenden Sümpfe gelangt Ihr nach Mordor, wo Euch üble Orkscharen sowie ein finsterer Plan Eures undurchsichtigen Begleiters Gollum erwarten. Auf dem steinigen Weg zum Schicksalsberg


XB Nichts für Normalsterbliche: Gandalf legt sich mit den fliegenden Ringgeistern an, die sich als mächtige Gegenspieler entpuppen.

Vivendis Ringwelten

Zwei weitere Titel des "Warcraft"-Herstellers machen sich auf den Weg gen Mittelerde

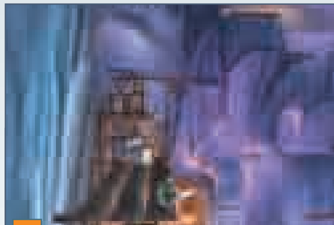
Während sich EA die Exklusivrechte an allen "Herr der Ringe"-Verfilmungen sicherte, schnappte sich Vivendi Universal flugs die Lizenzen der Buchvorlagen inklusive dem "Kleinen Hobbit". Doch leider ging die erste Versoftung "Die Gefährten" gründlich in die Hose: Zwar hielt man sich halbwegs an die Originalgeschichte, doch durch langatmige Levels, dröge Kämpfe und mäßige Spielbarkeit konnte der Titel kaum überzeugen – 56% für die Xbox-Version und 55% für das PS2-Pendant (MAN!AC 01/03) schreckten auch hartgesottene Fans. Hersteller Vivendi hat daraus gelernt und will es gleich mit zwei neuen Mittelerde-Spielen besser machen.

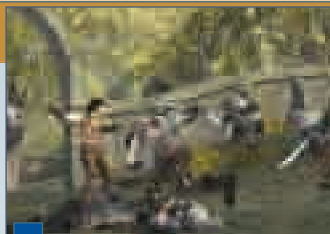


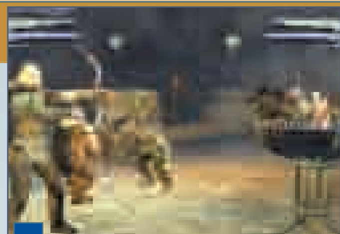
Der kleine Hobbit

Für alle Plattformen erscheint im November das Action-Adventure "Der kleine Hobbit". Hier übernehmt Ihr die Rolle von Bilbo Beutlin, der unversehens in ein chaotisches Abenteuer quer durch Mittelerde stolpert. Dabei erlebt Ihr zahlreiche Jump'n'Run-Passagen angelehnt an die Lokalitäten des Buches – von Hobbingen bis zum einsamen Berg. Zudem wollen die Bewohner elbischer Wälder bekämpft werden – wilde Orks, riesige Spinnen sowie bissige Wölfe warten auf ihre Abreibung. In Schlüsselszenen begegnet Ihr natürlich auch Magier Gandalf, Zwergenkrieger Thorin und seinen Begleitern sowie dem finsteren Gollum in seiner Höhle. Und hier findet, wie alle Fans wissen, das Unheil seinen Anfang ...


NGC Bilbo Beutlin weiß sich mit seinem Schwert 'Stich' zu wehren – Blessuren bleiben aber nicht aus.


NGC Über diese Kisten musst Du gehen: Viele Sprungpassagen lockern das Abenteuerleben auf.


PS2 Aragorn in seinem Element: Ob anspruchsvolle Kampftechniken Einzug finden, bleibt abzuwarten.


PS2 Wie im EA-Pendant kämpft Legolas lieber mit Pfeil und Bogen, um die Monsterbrut fernzuhalten.

Isengards Verrat

Im direkten Nachfolger zu Vivendis "Die Gefährten" für Xbox und PS2 schlüpft Ihr in die Haut von Aragorn, Gimli oder Legolas und begleitet die Gefährten vom Anduin-Gewässer über die Ebenen von Rohan bis nach Helms Klamm. Die Entwickler guckten sich scheinbar viel vom EA-Konkurrenten ab, denn nun stehen große Schlachtengetümmel im Vordergrund. Jeder Charakter besitzt dabei verschiedene Waffen und Eigenschaften für den Kampf um den Ring. Zudem übernehmt Ihr die Kontrolle über Baumbart, um den Frevel Isengards zu rächen.
In der zweiten Hälfte des Spiels begleitet Ihr Frodo, Sam und Gollum auf die gefährliche Reise nach Mordor, um den Ring zu vernichten. Dabei stehen auch diverse Rätseleinlagen und Schleicheinsätze an. Während Ihr die Kontrolle über einen Charakter übernehmt, greifen Euch Eure CPU-gestützten Kumpanen automatisch unter die Arme. Daneben ist ein kooperativer Zweispieler-Modus geplant. Für Microsofts Xbox werden außerdem noch Downloads für neue Charaktere und Inhalte zur Verfügung stehen.



PS2 In beeindruckenden Bauten stehen erneut glorreiche Schlachten an. Auch Zauberer Gandalf ist sich nicht zu schade, den Orks einen vor den Latz zu geben.

PS2 Im chaotischen Schlachtengetümmel bleibt kaum Zeit durchzuschnaufen.



PS2 Aragorn kennt bei Orks kein Halten und beeindruckt dabei mit flüssigen Animationen und vielen Details.

lauern außerdem überall Gefahren: So muss beispielsweise Sam seinen Mut in einer Orkfestung beweisen, um Frodo zu befreien. Dabei benutzt er verschiedene Schleich-Techniken und Ablenkungsmanöver, um die Monstermeute zu umgehen. Insgesamt zwölf Levels erwarten den angehenden Abenteurer.

Das Spielprinzip wurde dabei kaum geändert: Noch immer schlagt Ihr Euch schwer bewaffnet durch große Schlachten und erlegt Orks gleich im Dutzend. Während Aragorn und Gimli ihre Schwerter bzw. Äxte sprechen lassen, greift Legolas zum Bogen. Gandalf dagegen schwört auf seine kraftvollen magischen Attacken. Die kleinen Hobbits wiederum nutzen das Schwert 'Stich', den tarnenden Elbenmantel oder gar den namensgebenden 'Ring'.

Entscheidende Ereignisse

Neben Euren Künsten mit dem Schwert könnt Ihr an speziellen Punkten Ereignisse auslösen. So bedient Ihr in einer großen Schlacht flugs Katapulte oder Steinschleudern. In den Levels stehen Euch damit meist mehrere Wege offen – zermalmt Ihr Eure Gegner mit Hilfe von Steinschlägen oder stellt Ihr Euch jedem einzelnen? Daneben beweist Ihr Eure Künste beim Springen oder Schwingen an Seilen. Bosskämpfe gegen Ork-Riesen oder auch den Anführer der Ringgeister bei Minas Tirith runden das spannende Geschehen ab. Nach jedem Einsatz steigert Ihr Eure Fähigkeiten wie Angriff, Parade oder Schnelligkeit. Schließlich könnt Ihr nach dem Durchspielen gar mit jedem der acht Charaktere beliebige Level besuchen.

Ring frei für Zwei

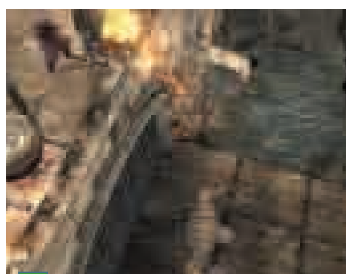
Die größte Verbesserung erwartet aber gesellige Zocker, denn nun wehrt Ihr Euch gemeinsam gegen das Böse. Jeder Spieler übernimmt dabei die Rolle eines Filmhelden. So könnt Ihr Euch auch gegenseitig aus der Patsche helfen und Feinde zu zweit überlisten. Dabei versprechen die Entwickler eine optimale Nutzung jeder Plattform wie z.B. hübschere Texturen und 5.1-Sound für Xbox-Zocker oder die GBA-Verbindung für den Gamecube. *ts*

Der Herr der Ringe
Die Rückkehr des Königs

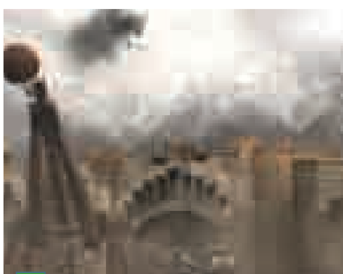
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10): Playstation 2 · Xbox · Gamecube

Entwickler:	Redwood Studios, USA
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Action
D-Termin:	Oktober [PS2]
	Oktober [Xbox]
	Oktober [NGC]

Fantastisch inszenierte Filmadaption, die mit Bombasto-Optik und Brachial-Soundtrack aufwartet – für Fans ein Muss!



XB Fies: Gimli ergießt einen Kessel mit heißem Eisen über die Feinde.



XB Die mächtigen Katapulte setzt Ihr auch gegen das Ork-Heer ein.

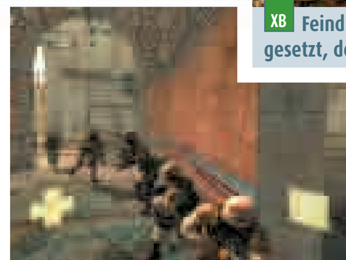
XB Gegen die riesigen Trolle solltet Ihr besser Verstärkung holen.

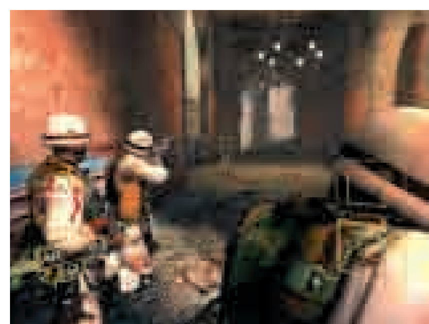
Full Spectrum Warrior

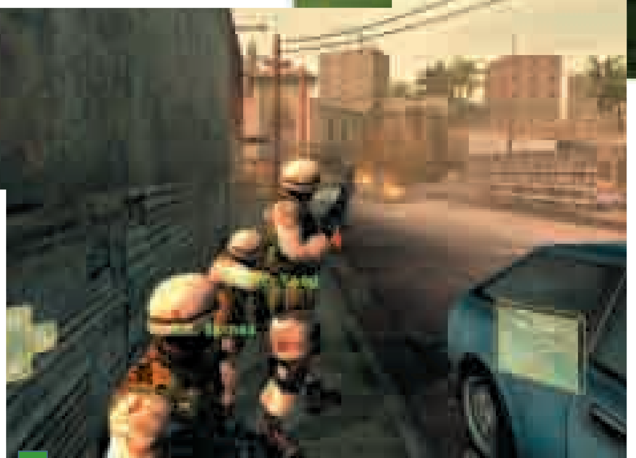
Realitätsnahe Ausbildung: Trainiert Euer militärisches Können mit dem gleichen Spiel wie die U.S. Army.

XB Feind am Boden: Einen Terroristen habt Ihr außer Gefecht gesetzt, der Marker hinten zeigt aber eine weitere Gefahr an.

Nicht erst seit dem Irak-Krieg versteht sich die USA als Weltpolizei, deren Armee entsprechend gut auf den Ernstfall vorbereitet sein will. Daraus entsprang die Idee, für Soldaten das Angenehme mit dem Nützlichen zu verbinden und die Ausbildung mit Hilfe von Videospielen zu vertiefen. Beim Krisensimulator "Full Spectrum Warrior" schulen Kommandeure von Kampftruppen ihr strategisches Urteilsvermögen, ohne das wertvolle Leben ihrer Untergebenen zu gefährden – am besten geht das natürlich virtuell. Dank THQ können demnächst auch Zivilisten auf der Xbox zeigen, ob sie das Zeug zum "Full Spectrum Warrior" hätten.







XB Kluge Kerle: Wenn Ihr ein Team nach vorne schickt, schleicht es automatisch so nahe an der Wand entlang wie möglich.

Fachmänner am Werk

Als Entwickler des aufwändigen Trainingsprogramms fungieren die Pandemic Studios: Zwar findet sich im Portfolio der Kalifornier auch das ordentliche "Star Wars: The Clone Wars", doch mit dem überraschend guten "Army Men RTS" zeigten sie, dass sie auch unter widrigen Voraussetzungen große Leistungen vollbringen können.

Anders als bei vergleichbaren Titeln wie "Conflict: Desert Storm" oder "Ghost Recon" betätigt Ihr Euch in "Full Spectrum Warrior" höchstens im äußersten Notfall in einer aktiven Rolle. Vielmehr seid Ihr als Kommandant eines acht Mann starken Kampftrupps (aufgeteilt in Alpha- und Bravoteam) meist passiv tätig und befehligt stattdessen das Vorgehen Eurer Mannen. Die wiederum agieren als treue Soldaten streng nach Eurem Befehl, haben aber auch eine leistungsstarke künstliche Intelligenz unter dem Stahlhelm – geraten sie unter Feindbeschuss, suchen sie umgehend die bestmögliche Deckung. Erwischt es einen Kameraden, wird der nicht tumbe ignoriert, vielmehr übernimmt der Rest seine Waffen und Funktionen so gut es geht.

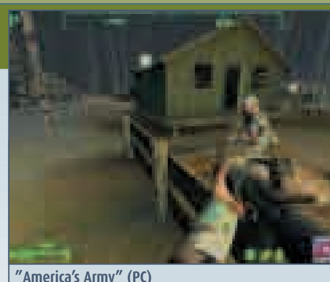
Lernen durch zocken?

Videospiele beim Militär sind nichts Neues



"Battle Zone" (Automat)

Strategische Brettspiele wie Schach finden zur Schulung von Offiziersintelligenz schon seit Jahrhunderten Verwendung, aber auch die Unterhaltungselektronik entging nicht den militärischen Adleraugen: Bereits 1980 klopfte die U.S. Army bei Atari mit der Bitte an, einen ihrer Automaten zum Schutz des Heimatlandes in spezieller Ausfertigung zu produzieren. Objekt dieses Begehrs war die schlichte, aber unterhaltsame Vektorballerei "Battle Zone" (Bild links), mit der angehende Panzerfahrer an den Ernstfall herangeführt werden sollten – hierzulande landete das Spiel im Zuge der ersten Indizierungswelle dagegen bei der Bundesprüfstelle und wurde erst vor kurzem zwecks Neuauflage in einer Oldie-Sammlung begnadigt. Das so entstandene Image der Army stellte wenige Jahre später der Hollywood-Streifen "Wargames" in den Mittelpunkt, bei dem ein junger Hacker beinahe durch ein virtuelles Spiel die Welt in den Abgrund jagt. Unvergessen bleibt die bemerkenswerte Feststellung am Ende, dass Krieg wie Tic-Tac-Toe ist – keiner kann gewinnen. Im neuen Jahrtausend schließlich nutzte die Army das Medium Computerspiel noch aktiver: Kurzerhand produzierte das Militär nämlich einen eigenen, durchaus gelungenen Ego-Taktik-Shooter namens "America's Army" (Bild oben), um der nationalen Jugend den Eintritt schmackhaft zu machen.



"America's Army" (PC)

Nur Teamwork zählt

Jedes Viererteam besteht aus einem Grenadier (betätigt den wuchtigen Granatwerfer), Maschinengewehrträger (sorgt für hochfrequente Schuss-





XB Trumpfkarte Team: Nur wer alle acht Soldaten intelligent befehligt, kommt erfolgreich und schadensfrei ans Missionsziel.

XB Gänsemarsch: Nicht immer ist die Bewegung in der Gruppe angesagt.

salven), Gewehrschütze (dient u.a. als Sniper) und Sanitäter (unterstützt den Rest mit seiner Waffe und flickt Verletzungen) – aber nicht nur die Standardausrüstung kommt zum Einsatz, auch allerlei wichtiges Zubehör wie Nachtsichtgeräte, tragbarer Radar oder Gasdetektoren findet sich in Eurem Arsenal. Je nach Auftrag müsst Ihr entscheiden, ob sich der ganze Trupp zusammen fortbewegt oder ob es mehr Sinn macht, wenn z.B. das Alpha-Team Feuerschutz gibt, damit die Bravo-Gruppe halbwegs unbeschadet durch kritische Gebiete kommt – kluger Einsatz der richtigen Taktik und das Nutzen der einzelnen Fähigkeiten sind essenziell für den erfolgreichen Abschluss einer Mission. Habt Ihr die Lage aus der Third-Person-Perspektive (auf Wunsch könnt Ihr zeitweilig durch die Augen eines Kameraden blicken) gepeilt, gebt Ihr per eingängigem und situationsabhängigem Menü die Befehle: Eure Mannen sind intelligent genug, auf Märschen die Eigenheiten der Umgebung zu erfassen und an Mauern Deckung zu suchen, statt freistehend eine Zielscheibe abzugeben.

Jeder Mann ein Held

Zum Realismus gehört auch eine entsprechende Grafik: So wurde nicht nur auf die lebensechte Wiedergabe der verschiedenen Einsatzgebiete mittels detaillierter Texturen und korrektem Schattenwurf geachtet, auch die Animationen und Mimik der Soldaten fallen auf der Xbox tadellos aus – schließlich sollt Ihr Eure Kameraden zu schätzen lernen und sie nicht nur als dröge Polygonkumpanen empfinden.

Soviel Aufwand braucht natürlich seine Zeit: Erst im März nächsten Jahres könnt Ihr Eure taktischen Fähigkeiten schulen und zeigen, ob Kommandanten-Potenzial in Euch steckt. Das dürft Ihr dann sogar online tun, denn dank Xbox Live steht spannenden Gefechten gegen andere Strategen nichts im Wege. *us*



XB Mit Hilfe dieser Anzeige kommandiert Ihr einzelne Soldaten.

Full Spectrum Warrior

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Xbox

Entwickler:	Pandemic, USA
Hersteller:	THQ
Genre:	Action-Strategie
D-Termin:	1. Quartal 2004

Taktik-Shooter der besonderen Art: Statt aktiv das Gefecht zu dominieren, befehligt Ihr im Army-Stil einen Trupp Soldaten.

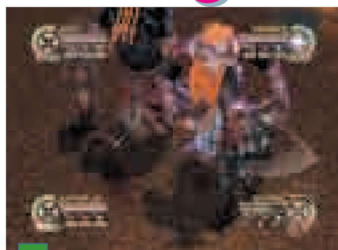
Playstation-2-Alternative

Sony-Krieger gehen ab Oktober etwas actionlastiger bei der Wüstenkrieg-Fortsetzung **Conflict: Desert Storm 2** in die Schlacht.

Gamecube-Alternative

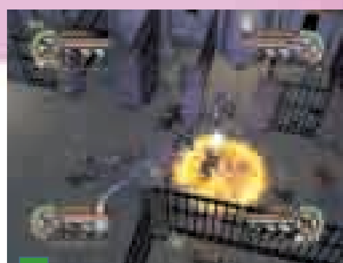
Auch Würfelhelden dürfen sich auf **Conflict: Desert Storm 2** freuen, allerdings müssen sie wohl noch etwas länger drauf warten.

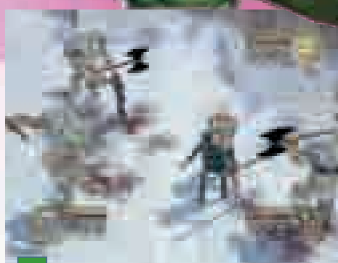
Dungeons & Dragons Heroes


XB Überraschung: Dicke Brocken bekommt Ihr nur per Taktik klein.

Schlechte Zeiten für böse Schwarzmagier: Jetzt kommt Ataris martialisches Helden-Quartett – wir hacken uns durch die Vorab-Fassung.

Erfolgreiche Videospielkonzepte bleiben selten ohne freche Nachahmer: So wildert Ataris US-Studio aus Hunt Valley munter beim Interplay-Konkurrenten "Baldur's Gate: Dark Alliance" – Konzept wie Erscheinungsbild gleichen sich (fast) bis aufs kleinste Pixelchen. Warum das offensichtliche Plagiat erst jetzt erscheint? Ursprünglich als Multiplattform-Entwicklung angekündigt, mutierte die Fantasy-Action angesichts finanzieller Microsoft-Zuwendungen urplötzlich zum Xbox-Alleingang – Veränderungen im Spielablauf inklusive. Dass diese Generalüberholung tatsächlich Spielspaß-Früchte trägt, konnten wir in stilechter Burg-Atmosphäre eindrucksvoll feststellen.


XB Zahlensalat: Dunkelrote Ziffern zeigen zugefügte Schadenspunkte an.


XB Hübsch und unpraktisch: Die Nahansicht taugt kaum fürs Gemetzel.

Retter aus der Gruft

Als einer von vier wiederbelebten Rollenspiel-Heroen (die Kerle sterben nämlich im Vorspann) stellt Ihr Euch dem übellaunigen Zauberer Kandan entgegen. Eure Schutzbefohlenen rekrutieren sich aus Genre-Standards wie Zauber-Dame, bärbeißigem Krieger, friedlichem Kleriker oder flinkem Langfinger. Der Clou dabei: Wahlweise dürft Ihr zusammen mit drei menschlichen Zocker-Kumpels ins Polygon-Feld ziehen. Damit selbst solche Quartett-Exkursionen nicht im unübersichtlichen Chaos enden, bedient Ihr Euch einer flexiblen 3D-Kamera: Egal ob Nahansicht, Vogelperspektive oder fixe Drehungen – die virtuelle Linse gehorcht dem rechten Stick. Entsprechend können sich Xbox-Helden voll aufs vorherrschende Gehacke konzentrieren: Skelett-Söldner, Ekel-Spinnen sowie Boss-Drachen zerteilt Ihr nach altherbrachter "Baldur's Gate"-Art via simplem Tastendruck. In puncto Zaubereien begeistert die Fantasy-Schlacht dagegen durch innovative Steuer-Optionen: Haltet Ihr die rechte Schultertaste, erscheint eine Liste aller verfügbaren Sprüche – nun lässt sich jede Magie einem gewünschten Pad-Button zuordnen. Doch Achtung: Das Spielgeschehen läuft (wenn auch in verlangsamter Form) ungeachtet dessen weiter – schmökert also nicht zu lange im Hexer-Almanach.

Zitierte "Heroes"-Zutaten heben sich zwar nur marginal von selbst ernannten Idolen à la "Diablo" ab, die von uns angetesteten Sumpf- wie Kerker-Szenarien hinterließen dennoch einen starken Eindruck: Nicht nur der tolle Vierspieler-Modus, sondern auch knackige Optik und taktisch angehauchte Balgereien garantieren Kurzweil – die Ruckeleien sollten jedoch tunlichst behoben werden. *tk*


XB Zähes Schuppentier: Am Ende jedes größeren Gewölbes wartet ein fieser Zwischenmotz auf Euch – in diesem Falle verzweifeln wir gerade an einem Drachen.


XB Hokuspokus: Zaubersprüche werden von schicken Effekten begleitet.

Dungeons & Dragons Heroes

Xbox

Entwickler:	Atari Hunt V., USA
Hersteller:	Atari
Genre:	Action-Rollenspiel
D-Termin:	Oktober

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Action aus dem Fantasy-Land: Optisch schickes Dungeon-Gemetzel mit tollem Mehrspieler-Modus und intuitiver Steuerung.

Playstation-2-Alternative

Die Konkurrenz schläft nicht: Vivendi schickt seine Fortsetzung von **Baldur's Gate: Dark Alliance** noch im Herbst an den PS2-Start.

Gamecube-Alternative

Rückkehr des Genre-Giganten: Cube-Rollenspieler mit Quartett-Faible warten sehnsüchtig auf Squares **Final Fantasy: Crystal Chronicles**.



The Movies

Überraschung bei Activate: Das neue Peter-Molyneux-Epos kommt auch für alle Konsolen – wir haben die ersten Infos für Euch.

Steinschleuder statt Pumpgun: Dieser Horrorfilm fällt harmlos aus.


Monster im Wilden Westen: Alles ist möglich, wenn Ihr es so plant.


Als prominentester Gast des diesjährigen Activate-Events lud Peter Molyneux zur Präsentation der jüngsten Lionhead-Entwicklung "The Movies". Laut Programmheft war die originelle Filmstudio-Simulation eigentlich nur für PC angedacht, doch bei der anschließenden Fragerunde ließ der Software-Veteran die Bombe platzen – auch an Umsetzungen für alle drei Next-Generation-Konsolen wird bereits fleißig gebastelt, die zudem irgendwann 2004 gerade mal einen Monat nach der PC-Fassung den Weg in die Läden finden sollen. Hoffen wir, dass sich diese ambitionierten Pläne erfolgreich umsetzen lassen und nicht den Weg eines "Black & White" gehen: Das Lionhead-Debüt sollte bekanntlich auch für Dreamcast und sogar PSone erscheinen, wurde aber entweder eingestellt oder verschwand im Sony-Fall spurlos...

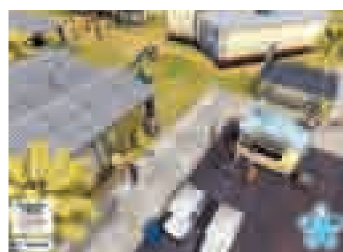
Die kurze Demonstration von "The Movies" machte jedenfalls Lust auf mehr: Als Chef eines Filmstudios sorgt Ihr dafür, dass Euer Betrieb wächst und gedeiht – Ähnlichkeiten mit früheren Molyneux-Schöpfungen wie "Theme Park" sind unverkennbar, zahllose Neuerungen sollen aber für viel mehr Möglichkeiten sorgen.

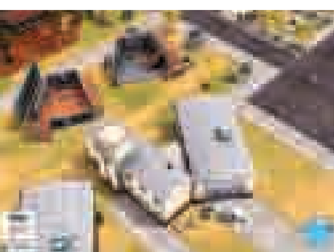
Virtuelles Hollywood

So startet Ihr in der Pionierzeit des Films um 1900 und erlebt alle Epochen bis hin zum Jahr 2010. Entsprechend verändern sich Technologie und Umgebung: Anfangs beschäftigt Ihr Euch mit Stummfilmen, Effektspektakel dagegen produziert Ihr erst in der Neuzeit. Ihr habt natürlich bei allen Aspekten die Hand im Spiel: Stellt fähiges Personal ein, vergebt Aufträge an Drehbuchschreiber und sucht hoffnungsvolle Nachwuchsdarsteller aus. Seid Ihr mit den Planungen zufrieden, beginnen die Dreharbeiten. Per Schieberegler entscheidet Ihr, ob z.B. Euer Horrorfilm zahm oder blutig ausfällt und ob das Liebespaar züchtig oder heftig zur Sache geht. Vom fertigen Produkt speichert Ihr den Trailer und hofft danach, dass Eure Ideen auch beim Publikum der jeweiligen Zeit ankommen.

Inwieweit das komplexe Konzept als fertiges Spiel funktionieren und den Sprung auf die Konsolen schadlos überstehen wird, ist leider noch nicht abzusehen. Das Potenzial zum ganz großen Simulationskracher hat "The Movies" auf jeden Fall – wir sind gespannt und bleiben an der weiteren Entwicklung dran. *us*


Ton ab, Kamera läuft: Den Dreharbeiten Eurer kommenden Klassiker wohnt Ihr unmittelbar bei, auf Wunsch beinflusst Ihr direkt den Ablauf (alle Bilder vom PC).


Ein Filmstudio will gut geplant sein: Von Wurstbuden und Lagerhallen...

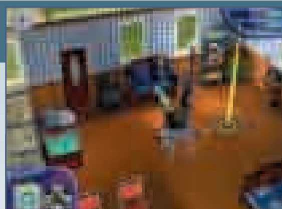

...bis hin zur Anordnung der Drehorte und -bühnen habt Ihr alles im Griff.

Mikrokosmos

Selten gesehen, aber populär: Lebenssimulationen


Suche Putzfrau: Sauberkeit ist im "Theme Hospital" Pflicht (PSone).

Von Beginn bis heute sorgen vor allem zwei Namen für die Highlights im kleinen, aber feinen Genre: 1989 veröffentlichte Peter Molyneux mit Bullfrog die Gott-Simulation "Populous", Will Wright und Maxis wiederum widmeten sich der bodenständigeren Städteplanung in "SimCity". Beide Titel wurden dank ihrer frischen Ideen und brillanten Umsetzung zu Riesenhits, denen neben einer kräftigen Anzahl direkter Nachfolger auch eine ganze Reihe Ablegerentwicklungen folgten. So konnten interessierte Zocker u.a. in "Theme Hospital" (Bild links) ein Krankenhaus leiten oder im Zuge der "Sim"-Serie das Leben einer Ameise nachempfinden. Peter Molyneux verabschiedete sich vor einigen Jahren von Bullfrog und werkelt nun mit den Lionhead Studios u.a. am ambitionierten "Fable" für die Xbox. Will Wright dagegen blieb seiner Schöpfung treu: Überwachte er zu Beginn des Jahres den ersten Konsolenausflug der "Sims" (Bild rechts), arbeitet er nun fleißig am direkten Nachfolger – leider vorerst nur für PC, Pad-Daddler bekommen zum Trost mit "Die Sims brechen aus" die Umsetzung eines neckisches Updates spendiert.


XB Schmerzhafter Spaß: Bei "Die Sims" widerfahren Euch so einige Missgeschicke.

The Movies

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

- Playstation 2
- Xbox
- Gamecube

Entwickler:	Lionhead, England
Hersteller:	Activision
Genre:	Simulation
D-Termin:	2004 [PS2]
	2004 [Xbox]
	2004 [GC]

"Theme Filmstudio": Faszinierende Simulation, die den Charme früher Molyneux-Werke wieder einfangen könnte.

Everquest Online Adventures

Sony bricht alle Rollenspielgrenzen: Tausende Spieler erforschen die größte Abenteuerwelt aller Konsolen!



PS2 Der Tunaria-Kontinent besteht grob aus fünf Abschnitten, die durch Flüsse, Berge und Seen getrennt sind – hoffentlich kann Euer Held schwimmen und kraxeln!

Die gigantische Abenteuerwelt, in der sich tausende von Spielern tummeln, machte "Everquest" (1999) zu einem der beliebtesten Online-Rollenspiele für PC. Statt einer simplen Umsetzung bringt Sony nun eine PS2-Variante mit vereinfachter Benutzerführung, die inhaltlich 500 Jahre vor dem PC-Abenteuer spielt. Trotzdem sind die beiden Episoden miteinander verbunden: Mit aktuellen Updates können PC-Spieler in der Bücherei nachlesen, was im Playstation-2-Prequel geschah.

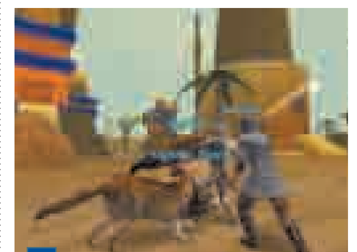
Gigantische Abenteuerwelt

Ähnlich dem offenen Spielverlauf von "Morrowind" (Xbox) ist in "Everquest Online Adventures" die Handlung nicht vorgegeben: Die Spieler erstellen aus neun Rassen und 14 Berufen ihren Helden, etwa einen Elf-Druiden oder Gnom-Krieger. Je nach Beruf freundet Ihr Euch im Gespräch mit verschiedenen Charakteren der Abenteuerwelt ('Non Playable Characters', kurz NPCs) an und erplaudert Aufträge, die Ihr allein oder im Team mit anderen Online-Spielern löst. Zur Belohnung gibt's nicht nur Moneten: Je schwieriger die Such- bzw. Kampfmission ist und je mehr Helden dazu nötig sind, desto extravaganter geraten auch die Erlöse – etwa Schriftrollen mit neuen Zaubersprüchen und Talenten oder ein besonders seltenes Zauberschwert. So beeinflussen Eure Heldentaten auch die Entwicklung und Ausrüstung Eures Schützlings.



PS2 Ohne Teamwork geht gar nichts: Den brüllenden Drachen Arandaz überwältigt die Party nur mit vereinten Kräften – nehmt ihn von allen Seiten in die Zange!

Für Vielfalt sorgt die riesige Welt: Der Kontinent Tunaria umfasst 520 virtuelle Quadratkilometer, in denen gleichzeitig bis zu 5.000 Spieler suchen, chatten, kämpfen und handeln. Ihr könnt Euch in Dschungel, Gebirge und Auen frei bewegen, braucht also nicht bestimmte Abschnitte freischalten: Empfehlens-



PS2 Während Ihr die Monster in den Nahkampf verwickelt, fallen Eure Kumpels ihnen in den Rücken.


PS2 Mensch und Bestie kämpfen Seite an Seite: Eure Kumpane können ungewöhnliche Gestalten annehmen.


PS2 Auch unter Wasser bekämpft Ihr Monster: Damit Ihr nicht die Orientierung verliert, hilft ein Kompass.



PS2 Eine Erfrischung für alle Freunde: Der Heiler hält sich beim Kampf zwar vornehm im Hintergrund, ist für die Party aber überlebenswichtig.

wert ist natürlich nur der Besuch von Kerkern und Festungen, in denen Euer Held mit den anwesenden Monsterscharen fertig wird – bis Ihr Euren Schützling auf den gottgleichen Level 50 trainiert habt, verstreichen satte 600 bis 800 Stunden.

Mehr Action!

Die angesprochenen Vereinfachungen bedeuten aber nicht, dass die Playstation-2-Episode simpler ist als das PC-Original. Die Veränderungen sollen das Abenteuer komfortabler und fairer gestalten: Talent- und Zaubersystem werden zur besseren Übersicht zusammengefasst und der neue Minimum-Level verhindert, dass erfahrene Spieler ihre Superwaffen an Einsteiger verhökern. Mehr Action bringt zudem das erweiterte Kampfsystem: Statt Trolle und Drachen einfach nur als Ziel zu markieren, hämmert Ihr für magisches Feuer und Schwert-Combo in Echtzeit auf die Feuertasten – das kennt Ihr aus "Phantasy Star Online", denn Ihr steuert Euren Helden ebenfalls aus der Third-Person-Perspektive.

Eure eigene Gilde

In so einer riesigen Welt verlieren sich die Spieler schon mal aus den Augen: Für optimale Kommunikation erstellt Ihr eine Gilde, in die Ihr Eure Freunde oder Bekannten aufnehmt. Innerhalb dieser Gilde lassen sich wiederum Freundeslisten bilden, außerdem könnt Ihr die Position aller Mitglieder ermitteln, ihnen Chat-Nachrichten und Mails schicken – falls sie gerade offline sind. Dabei lassen sich oft benutze Mitteilungen wie 'Attacke!' auf die Feuerknöpfe legen, für ausschweifende Kommunikation nutzt Ihr dagegen eine USB-Tastatur. Mittels Gildenkommandos haltet Ihr Euch auch nervige Mitspieler vom Hals, die Euch frech den Weg versperren: Aktiviert die 'Ignore'-Funktion, dann könnt Ihr einfach durch ihre Figur durchlaufen.

Masse statt Klasse?

Im Gegensatz zur PC-Version soll es auf der PS2 keine Ladepausen geben: Die komplette Welt wirkt aus einem Stück geschnitzt. Wie das Vorbild wird "Everquest Online Adventures" aber Solo-Abenteuern a la "Final Fantasy 10" grafisch nicht das Wasser reichen können: Der massive Spielerandrang und das komplexe Rollenspielsystem reizen die Hardware aus, deshalb werdet Ihr Euch mit etwas kantigen Figuren und fleckigen Wiesen zufrieden geben müssen. Der Erfolg des PC-Abenteuers scheint jedoch Sonys Motto zu bestätigen: 'Content is King!'. *oe*


PS2 Wird ein Monster getroffen, blinkt sein Name: Für die einfache Grafik entschädigen das umfangreiche Charaktersystem und tonnenweise Mitspieler.

Speicherfresser

Updates zum downloaden kennt man bislang nur vom PC, aber mit "Everquest Online Adventures" hält diese Unsitte auch auf Konsolen Einzug: Während Ihr spielt, wird die Abenteuerwelt laufend verbessert, die neuesten Erweiterungen ladet Ihr nach dem Login. Dafür reserviert das Spiel drei MB auf Eurer Memcard! Auch die Spielstände und Account-Daten schlucken Speicher: Auf der Hompage http://everquest.station.sony.com empfehlen die Entwickler deshalb eine Karte mit vier freien MB.

Everquest Online Adventures

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Sony Online, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Online-Rollenspiel
D-Termin:	4. Quartal

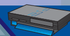
5.000 Online-Streiter: Vielversprechendes Mega-Rollenspiel, das Euch mit Spieltiefe statt Grafikzauber ans Netz fesseln will.

Xbox-Alternative

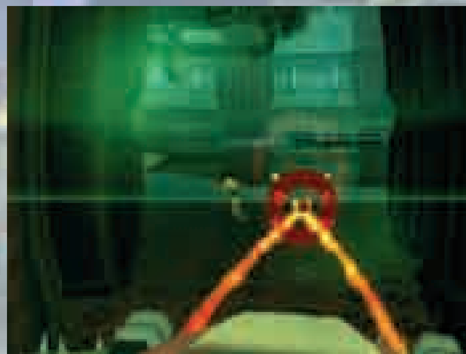
Besitzer der schwarzen Box freuen sich auf das ambitionierte **True Fantasy Live Online**, das 2004 in die Läden kommt.

Gamecube-Alternative

Abenteuer im Internet: Auf dem Gamecube ist die einzige Alternative Segas Phantasy Star Online.









PS2 Den dicken Panzer haltet Ihr zunächst nur für schickes Levelinventar (links), doch das Biest fällt Euch in den Rücken! Sobald Ihr die Lichtschranke des Festungstors passiert, setzt sich der Koloss in Bewegung (Mitte) – bleibt immer in Bewegung und hechtet in Deckung, wenn das Fadenkreuz auf einem Punkt verweilt!

Jak 2: Renegade

Schluss mit lustig: In ihrem zweiten Abenteuer greifen Jak & Daxter zu den Waffen und kämpfen im Untergrund gegen den bösen Baron.

Weihnachten 2001 setzte das Jump'n'Run "Jak & Daxter" Maßstäbe auf der PS2, heuer kommt der mit Spannung erwartete Nachfolger: Diesmal legen sich Nager Daxter und sein menschlicher Freund Jak mit dem gierigen Baron und seinen Soldaten an. Teuflische Experimente wecken dabei in Jak übermenschliche Kräfte – ähnlich dem Kino-Helden Hulk verwandelt er sich regelmäßig in ein zorniges Alter Ego, das seine Feinde mit grellen Elektroblitzen brutzelt!

Die tapferen Hüpfer lassen sich das natürlich nicht gefallen: Die beiden schließen sich einer Horde Untergrundkämpfer und ihrem geheimnisvollen Anführer, dem 'Schatten', an. Mit dessen Hilfe wollen sie der Schreckensherrschaft des Barons ein Ende setzen.

Wie Ihr bereits bemerkt habt, ist "Jak 2: Renegade" nicht nur ein simples Update mit neuen Levels: Im Gegensatz zum fröhlichen Vorgänger sinnt das Heldenduo auf Rache und statt der kunterbunten Klamaukinsel erforscht Ihr eine düstere Stadt, in der grimmige Soldaten ihr Unwesen treiben.

Straßen der Gewalt

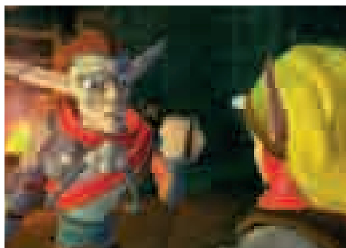
Die Metropole dient aber nicht nur als Oberwelt-Verbindung zwischen den Levels, sondern ist auch Schauplatz der Handlung sowie einiger Minispiele: Ihr steuert Jak, während Daxter auf seiner Schulter Platz nimmt und mit frechen Sprüchen und panischen Gesten für Stimmung sorgt. Entweder sprintet Ihr zu Fuß durch Einkaufsstraßen und Hafen oder Ihr schnappt Euch ein schwebendes Motorrad oder Auto, um über den Köpfen der vielen Bewohner zu Eurem nächsten Reiseziel zu düsen. Dabei nehmt Ihr Euch vor den vielen Wächtern und Geschützen in Acht – ähnlich "Metal Gear Solid" gibt es in "Jak 2" einen Radar, auf dem Ihr Feinde und deren Blickfeld erspäht. Solange sich die Helden unauffällig verhalten, bleiben sie unentdeckt, aber wehe wenn sie eine Schlägerei anzetteln oder mit einem Überfall aufs Waffendepot Alarm auslösen! Der Radar hilft zudem bei der Orientierung: Kontaktpersonen und Zielkoordinaten werden optisch markiert und bei Minispielen wie dem Motorradrennen durch die verwinkelten Gassen findet Ihr mit einem Blick den nächsten Checkpoint.

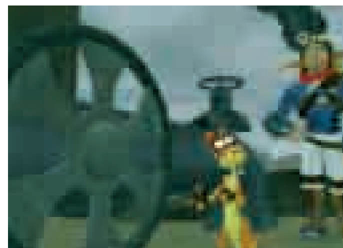


PS2 Ihr braucht gutes Timing: Die Maschinenhalle durchquert Ihr auf beweglichen Plattformen an Kränen.

Soziale Kontakte sind in "Jak 2" wichtiger als im Vorgänger, denn nur im Gespräch mit Verbündeten erhält das Heldenduo die über 80 Missionen: Zum Beweis Eurer rebellischen Gesinnung stehlt Ihr dem Baron die Flagge vom Turm, aber auch rühmliche Rettungsaufträge und Sabotage stehen auf dem Programm. So kappt der Baron z.B. die Trinkwasserversorgung der Stadt und droht mit einem barbarischen Militärschlag gegen die Zivilbevölkerung: Zum Glück könnt Ihr rechtzeitig die Wasserschleuse wieder aufdrehen und das Munitionslager sprengen, um unschuldige Menschenleben zu retten.







PS2 Lagebesprechung im Hauptquartier der Untergrundkämpfer: Mit Kartenmaterial (links) und einer feurigen Rede (Mitte) erklärt Euch der Auftraggeber die nächste Mission. Nach dem anstrengenden Weg entdeckt Ihr schließlich die Schleuse (rechts).


PS2 Frankenstein: Dank neuer Kräfte verwandelt sich Jak in einen grauen Zombie und brutzelt die Soldaten des Barons mit zischenden Elektroblitzen.

PS2 Komfortabel: In den geräumigen Levels orientiert Ihr Euch jederzeit via Automap (Bild) und Radar.


PS2 Auf den linearen Levelpfaden muss Jak allerlei Fallen überwinden, etwa bewegliche Stromschocker, mächtige Stahlstampfer und brüchige Felsplattformen.


PS2 Checkpoint-Rennen durch die Stadt auf zwei Ebenen: Wer das knappe Zeitlimit verstreichen lässt oder seinen Gleiter schrottet, startet wieder ganz von vorn.

Im Kugelhagel

Nicht nur die Abenteuerwelt, auch den Spielablauf gestaltet Naughty Dog rabiater als im Vorgänger: Neben den bekannten Attacken wie Wirbelkick und Stampfer sowie den Blitzmanövern seines neuen Alter Egos kann Jak Waffen sammeln, mit denen er die Schergen des Barons aufs Korn nimmt. Und das sind deutlich mehr als im Vorgänger: Mit Colt, Schrotflinte und Minigun bekämpft Ihr bis zu 20 Feinde auf einmal. Die Munition ist begrenzt, kann aber im Waffenladen nachgefüllt werden: Setzt die Wummen taktisch ein. Ihr werdet mit ihnen nicht nur ballern, sondern auch mal einem anstürmenden Soldaten den Gewehrkolben über die Rübe ziehen – ganz schön heftig! Auch Eure Feinde überraschen mit dicken Geschützen: In der Festung flüchtet Ihr z.B. vor einem Panzer, der mit seiner Kanone auf Euch ballert und bei der wüsten Verfolgungsjagd sogar durch Wände bricht. Für Herzklopfen sorgt dabei die dramatische Perspektive: Statt der drehbaren Kamera der übrigen Levels blickt Ihr in diesem Abschnitt durchs Zielfernrohr des Kanoniers. So wisst Ihr immer, wo die nächste Salve einschlägt!

Neben hüpfen, kämpfen und rasen werden Euch Jak und Daxter auch mit sportlichen Talenten überraschen: Neu ist das Hoverboard, mit dem Ihr über Geländer schrammt und auf entlegene Plattformen springt. Wie bei den Waffen ist der Einsatz nicht auf einen bestimmten Abschnitt begrenzt: Habt Ihr das Sportgerät einmal gesammelt, könnt Ihr es jederzeit aus der Tasche ziehen und damit experimentieren. Fans des Heldenduos dürfen sich außerdem auf eine weitere Premiere freuen: Im späteren Spielverlauf werdet Ihr auch mal Daxter solo steuern dürfen, nähere Details zu seinen Talenten wollen die Entwickler aber noch nicht verraten.

Verbesserte Technik

"Jak 2" wird zwar nicht so bunt wie der Vorgänger, trotzdem verbessert Naughty Dog die Grafik deutlich: Mit über 12.000 Polygonen sind die Helden detaillierter, außerdem werden Euch die vielen Licht- und Schatteneffekte immer wieder staunen lassen. Auch gruselige Momente und spaßige Überraschungen kommen nicht zu kurz: Im muffigen Kerker fallen realistisch Wassertropfen von der Decke und wenn Ihr gegen eine Wand rempelt, rieselt Euch eine dicke Dreckwolke auf den Kopf. *oe*

Jak 2: Renegade

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Naughty Dog, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	4. Quartal

Düstere 3D-Rebellion mit vielen Rätseln: Der intelligente wie umfangreiche Hüpfer lässt auf spannende Winternächte hoffen.

Xbox-Alternative

Ubi Softs **Prince of Persia: Sands of Time** kombiniert ebenfalls Hüpf- und Adventure-Elemente zu einem vielseitigen Nervenkitzel.

Gamecube-Alternative

Knifflig: Viele Rätsel, gruselige Handlung und ein talentiertes Helden-Duo bietet auch THQs Sphinx and the Shadow of Set.

Top Spin

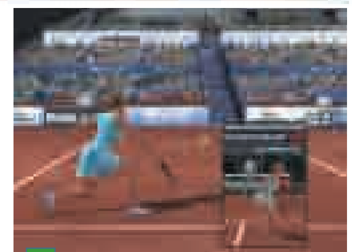
Mit Online-Option und Feature-Vielfalt rüttelt Microsoft gehörig am Tennis-Thron.

Schon seit drei Jahren dominiert ein Name die Filzballwelt: "Virtua Tennis". Nun schickt sich PAM Studios an, die beiden Sega-Titel mit Xbox-Live-Funktionen, umfangreichem Karriere-Modus, 50 Tennisplätzen und viel Spieltiefe zu toppen.
In der zu 75 Prozent fertiggestellten Version wird bereits die geniale Handhabung deutlich. Schon nach kurzer Einarbeitung drescht Ihr den Tennisball mit nur einem Button gezielt über den Platz, was gerade Einsteiger freuen wird. Profis finden ausgefeilte Spieltechniken auf der vollständigen Pad-Belegung. So vollführt Ihr gefühlvolle Slices, stilvolle 'Serve and Volley'-Attacken oder zelebriert namensgebende Top Spins respektive spektakuläre Lobs. Per Schultertasten holt Ihr schließlich zum kurzen Dropshot oder unhaltbaren Risk Shot aus, mit denen Ihr Euch elegant aus ausweglosen Situationen befreit. Damit letztere gelingen, müsst Ihr einen schwingenden Balken in der Mitte einer eingeblendeten Skala stoppen. Via Fokusleiste werdet Ihr zudem für fehlerloses Spiel belohnt – dann läuft Euer Spieler zur Hochform auf und spielt die schönsten Returns. Nach Punktverlust oder –gewinn verändert Ihr per schwarzem und weißem Button die folgende Jubel- oder Frustszene. Sogar Combos sind möglich, um besonders extravagante Gestiken auszuführen.


XB Mit selbst erstelltem Charakter tretet Ihr online gegen die Tennis-Elite an. Überraschende Risk-Shots für schnelles Punkten wollen aber erst einmal geübt werden.

Online, Satz und Sieg

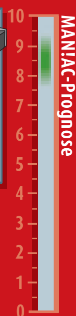
"Top Spin" bietet als erstes Filzball-Gedresche einen umfassenden Online-Modus. Neben Einzelspielen und diversen Tournaments, zu denen Ihr Eure Freunde einladen könnt, gesellt sich die Meisterschaft gegen Racket-Profis aus der ganzen Welt. Dabei zählt hier nicht die Anzahl der Siege – es geht vielmehr um Punkte für gewonnene oder verlorene Matches, die in die Rangliste eingetragen werden. Auch die Headset-Unterstützung wurde nicht vergessen – deftigen Wortgefechten während des Matches steht also nichts im Wege. Um für das Xbox-Live-Spektakel gerüstet zu sein, empfiehlt sich aber erst ein Besuch in der Tennisschule. Interaktive Videos erklären die Grundzüge – nette Trainingsspiele mit Zielschießen und Ballmaschinen ergänzen das Übungsrepertoire zum Steigern Eurer vier Charaktereigenschaften (Serve, Vorhand, Rückhand und Volley).
Aber auch ohne Internetanschluss punktet der Titel. Neben obligatorischen Einzelspielen oder editierbaren Tournaments versucht Ihr Euch im Offline-Karriere-Modus an massig Turnieren, um schließlich die Nummer Eins zu werden. Dazu erstellt Ihr erst einmal den eigenen Court-Profi: Neben Hautfarbe, Kinn, Backen, Nase und Lippen bestimmt Ihr Haare und Klamotten. Für weitere Verbesserungen kauft Ihr in vielen Shops rund um den Globus neue Schläger oder lizenzierte Bekleidung. Anders als bei der Karriere in "Virtua Tennis" kommt "Top Spin" ohne Zeitplaner aus. Alle Matches sind jederzeit verfügbar. *ts*


XB Im Replay studiert Ihr aus mehreren Perspektiven Eure Racket-Künste.

Top Spin

Xbox

Entwickler:	PAM, Frankreich
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	November



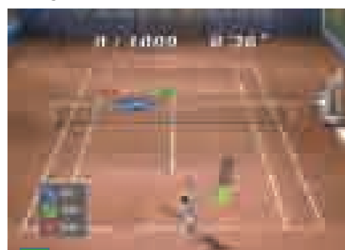
Die neue Filzball-Referenz? Mit Online-Matches, genialer Handhabe und Karriere greift "Top Spin" nach der Tennis-Krone.

Playstation-2-Alternative

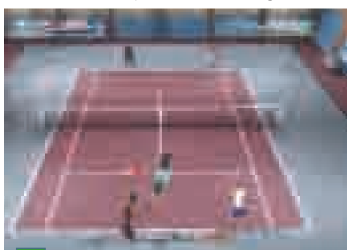
Bisher sind keine weiteren Court-Simulationen angekündigt. Auch ein **Virtua Tennis**-Sequel ist nicht in Sicht.

Gamecube-Alternative

Dasselbe trostlose Bild auf dem Nintendo-Würfel: Tennis-Simulationen sind leider nicht geplant.


XB Übung macht den Meister: Stetes Training steigert Eure Eigenschaften.


XB Auch in der Nah-Perspektive spielt sich "Top Spin" hervorragend.


XB Im Doppel sind Multiplayer-Spaß und wilde Beschimpfungen garantiert.



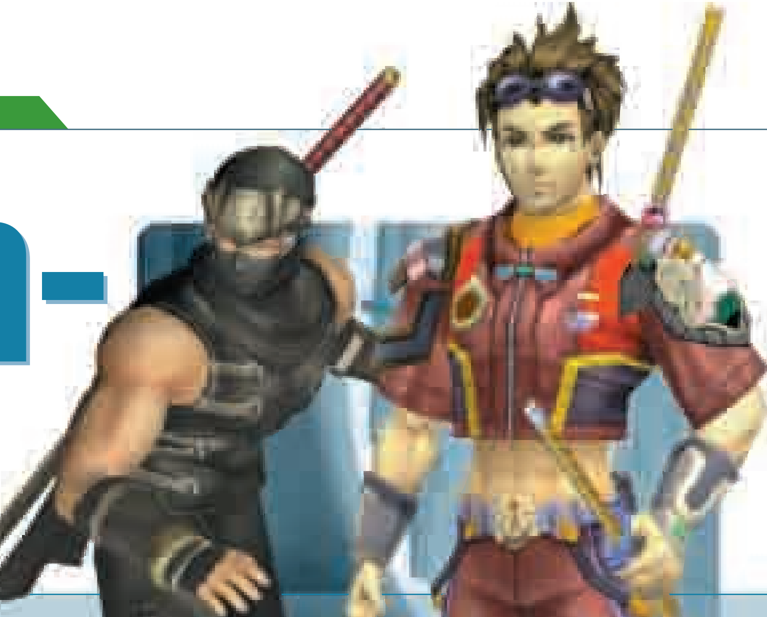
Spiel um dein Leben.

Exklusive Nintendo GameCube-Edition mit Link aus The Legend of Zelda.

SOULCALIBUR II™

NINTENDO GAMECUBE™

Knochen-brecher



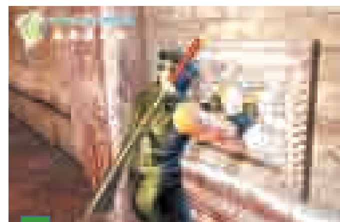
Nippon-Krieger auf dem Vormarsch: Wir zeigen Euch die drei martialischsten Konsolen-Schnetzler aus dem Land des Lächelns.

Ninja Gaiden

Jedes Jahr dasselbe Bild: Während andere Hersteller jeden E3-Besucher mit Demos bombardieren, bietet "Dead or Alive"-Erfinder Tecmo mehr nacktes Frauenfleisch denn spielbare Kost – so auch beim heißersehnten Xbox-Hammer "Ninja Gaiden". Bloß ein mageres Video wies auf das kommende Highlight hin: "Dies ist meine Politik. Ich glaube einfach, dass die Leute keine Preview-Versionen brauchen. Würde ich Bücher schreiben, wollte auch niemand einzelne Kapitel vorab lesen", lässt sich Entwickler-Boss Tomonubu Itakagi eitel zitieren. Weitaus weniger kontrovers als die Aussagen des Tecmo-Frontmanns gibt sich die Technik-Seite seiner neuesten Schöpfung: Hochdetaillierte Texturen, geschmeidige Animationen und famos inszenierte Bösewichte deuten auf eine neue Grafik-Referenz hin. Story wie Spielablauf des 8-Bit-Remakes (das Ur-"Ninja Gaiden" erschien fürs NES) leiden indes unter strenger Geheimhaltungs-Dürre. So wurde bislang nur bekannt, dass Ihr in die Kutte des Schattenkriegers Ryu Hayabusa schlüpft und das fiese Vigor Imperium zum Metzel-Tanz bittet. Der üble Haufen hat nämlich Euren Klan abgemurkst bzw. dessen magisches 'Ryuken'-Schwert stibitzt. Ähnlich PS2-Konkurrent "Shinobi" schlitzt sich Euer Recke durch riesige 3D-Areale und gibt Akrobatik-Einlagen zum Besten – selbst an senkrechten Wänden stapft Ryu auf Knopfdruck entlang. Seine Offensiv-Qualitäten reichen von Stichen über Wurfstern-Attacken bis hin zu Nunchaku-Schlägen. Entfernte Ganoven haltet Ihr jedoch besser per aus der Ego-Sicht abgeschossenem Pfeil klein. Zum Thema Rätsel lassen wir wieder Herrn Itakagi zu Wort kommen: "Es gibt keine Puzzles. Wer denken will, soll sein Gehirn zum Kämpfen einsetzen." Ergo sorgen höchstens die Monstrositäten für rauchende Köpfe: Ekel-Würmer, Skelett-Dinosaurier und ballernde Soldaten wollen mit der richtigen Taktik zu Schaschlik verarbeitet werden. Glorreiche Siege entlohnt man mit einer laut PR-Abteilung "revolutionären Online-Komponente".

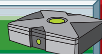


XB Hier toben die spektakulären Effekte: Eure dämonischen Widersacher vergehen nach ihrem Ableben allesamt in gleißenden Lichtfontänen – eine Augenweide!



XB Guter Gag: Ryu öffnet eine Türe per silberner Prototyp-Xbox.

Ninja Gaiden



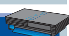
Xbox

Entwickler:	Team Ninja, Japan
Hersteller:	Tecmo Inc.
Genre:	Action
D-Termin:	1. Quartal 2004

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Keiner meuchelt schöner: Fantastisch aussehende Action-Orgie mit simpel-intuitiven Kontrollen und mysteriösen Online-Modi.

Playstation-2-Alternative

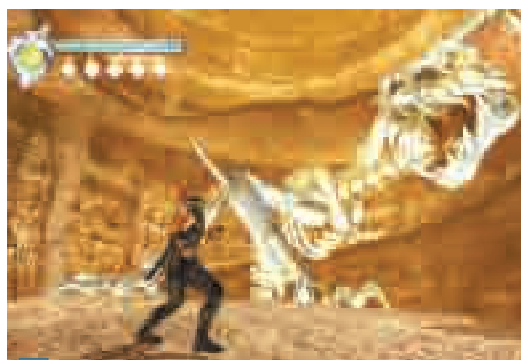


Sega lässt nicht locker: Beim "Shinobi"-Nachfolger **Kunoichi** metzelt Ihr Euch noch dieses Jahr abermals durchs historische Japan.

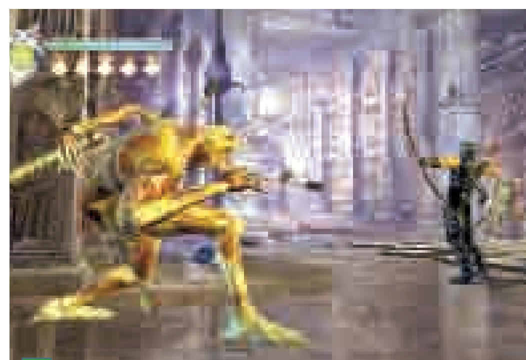
Gamecube-Alternative



Kleiner Mann ganz groß: Angesichts fehlender Konkurrenz kann sich Namcos **I-Ninja** auf ein erfolgreiches Gamecube-Debüt einstellen.

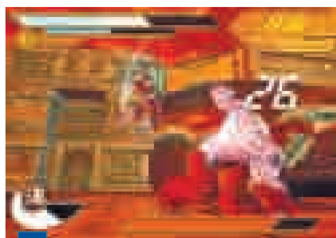


XB Willkommen im "Jurassic Park": Einer der Zwischenbosse kommt in knochiger Dinosaurier-Optik daher.

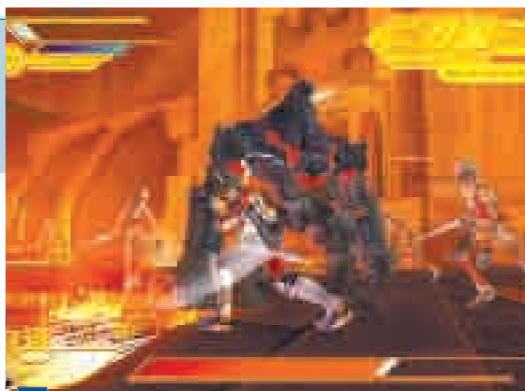


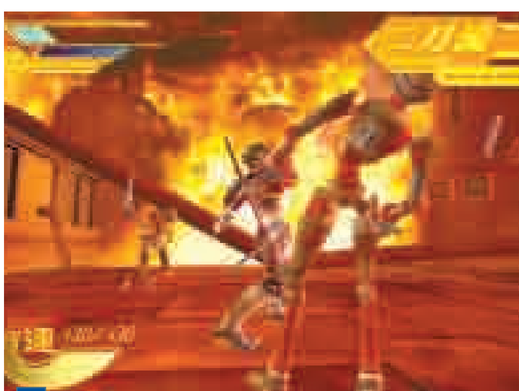
XB Akupunktur nach traditioneller Ninja-Art: Ryu spickt seine gigantischen Feinde gerne mit spitzen Pfeilen.

Seven Samurai 20XX


PS2 Roter Riese: Dicke Boss-Gegner verlangen nach cleverer Kampf-Taktik.

Filmumsetzung einmal anders: Statt den legendären Martial-Arts-Klassiker "Die Sieben Samurai" unberührt ins Reich der Videospiele zu verfrachten, strickt Sammy die zeitlose Helden-Saga auf SciFi-Territorium weiter. Demnach steuert Ihr den Teenager-Soldat Natoe respektive seine sechs Kampf-Kumpanen durch kunterbunte Polygon-Szenarien und legt Euch mit einer mechanischen Halunken-Rasse an. Die entsprechende Bildschirm-Hackerei sah bei unserem Probespiel nicht nur schick aus, sondern erinnerte stark an Koeis "Crimson Sea": Brachiale Massenscharmützel, intuitive Schwert-Kontrollen, dicke Zwischenbosse, orchestrale Klänge, prächtige Rendersequenzen sowie irrwitziges Charakter-Design verheißen ein Action-Spektakel erster Güte. Kein Wunder, zeichnet doch mit Comic-Experte Moebius ein echtes Pinselgenie für die Optik des Klingen-Epos verantwortlich – vormerken!


PS2 Keine Seltenheit: Die "Seven Samurai" treten zumeist gegen aberdutzende von Monstern gleichzeitig an.


PS2 Combo-Manöver für Einsteiger: Sämtliche Attacken lassen sich durch simple Knöpfchendrückerei aktivieren.

Seven Samurai 20XX

MAN!AC-Prognose

Playstation 2

Entwickler:	Dimps, Japan
Hersteller:	Sammy
Genre:	Action
D-Termin:	1. Quartal 2004

Sieben tödliche Freunde: Knallbuntes, furios inszeniertes Schlachtengemälde nach dem weltberühmten Leinwand-Epos.

Xbox-Alternative

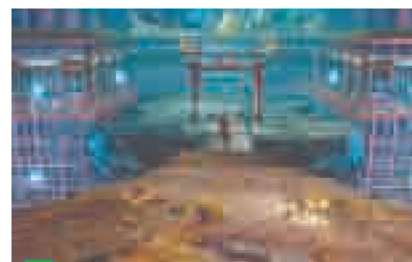
Ein Held aus alten Tagen: Simon&Schuster werkeln an einem neuzeitlichen Remake zum genialen C64-Klassiker **The Last Ninja**.

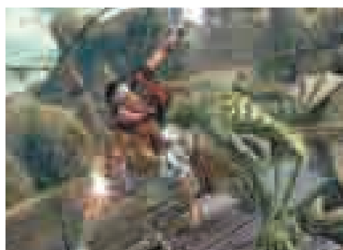
Gamecube-Alternative

Der einzige Nippon-Kämpfer für den Cube: Namcos **I-Ninja** steht allein auf weiter Nintendo-Front – im Winter haut das Wichtelchen los.

Magatama

Um der weiterhin vorherrschenden Xbox-Flaute im asiatischen Zocker-Raum Einhalt zu gebieten, bastelt Microsoft munter an Japan-gemäßer Software. So soll neben dem Rollenspiel "True Fantasy Live Online" besonders "Magatama" den verhaltenen Nippon-Konsum ankurbeln. In zweiterem Samurai-Gemetzel übernehmt Ihr die Rolle eines feudalen Schwertfuchtlers, der sein Königreich gegen fiese Dämonen-Schurken verteidigen muss. Weil die Entwickler von Microsofts Japan-Studio (darunter Ex-Square-Mann Hiroshi Kawai) auf geradlinige Action setzen, freut sich Euer 128-Bit-Heroe über herrlich simple Kontrollen: Egal ob Klingenhieb oder Spezial-Combo – jede Offensiv-Option wird mit derselben Taste ausgelöst. Damit dennoch etwas Spieltiefe aufkommt, stellt man Euch einen Gefährten zur Seite: Der Drache Orochi hilft beim Kampf und hält den Buckel zwecks Schnelltransport hin. Ob "Magatama" auch in PAL-Gefilden aufschlägt, steht noch nicht fest.


XB Ganz schön groß: Die dreidimensionalen Areale glänzen durch ihre Weitläufigkeit.


XB Held mit Stirnband: Der "Magatama"-Protagonist gibt sich modisch.


XB Nimm das, Samanosuke: Erste Metzel-Szenen versprechen ein Schwert-Gefuchtel auf "Onimusha"-Niveau – hoffentlich dürfen auch deutsche Zocker ran.

Magatama

MAN!AC-Prognose

Xbox

Entwickler:	Microsoft, Japan
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Action
D-Termin:	unbekannt

Mit Schwert wie Echse: edler "Onimusha"-Konkurrent mit detaillierter Polygon-Optik und innovativem Drachen-Kumpel.

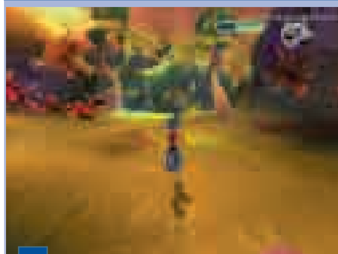
Playstation-2-Alternative

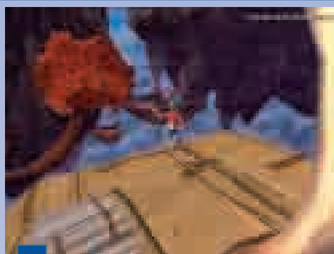
Capcom beendet seine erfolgreiche Trilogie: Ab Frühjahr 2004 schneidet Ihr Euch durchs feudale Action-Abenteuer **Onimusha 3**.

Gamecube-Alternative

Es geht auch knuddelig: Namco veröffentlicht noch vor Weihnachten seinen Comic-Spaß um den lustigen Möchtegern-Helden **I-Ninja**.

Kya: Dark Lineage


PS2 Typisch französisch: Warme Farben dominieren die Landschaften.

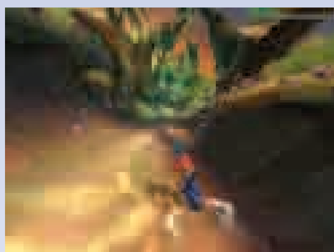

PS2 Über den Wolken... Die Reise führt Kya auch in luftige Gefilde.

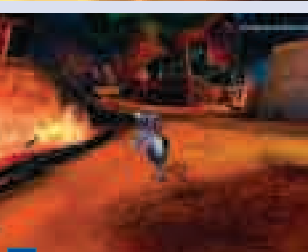
Offenbar hat man derzeit bei den Eden Studios von PS und staubigen Strecken die Nase voll, denn statt eines weiteren "V-Rally"-Teils werkeln die Franzosen aktuell am Fantasy-Titel "Kya: Dark Lineage".

Ihr schlüpft in die Haut der namensgebenden Heldin, die in einer fremden Welt nach ihrem verschollenen Bruder sucht und zugleich mitten in eine Krisensituation gerät. Das friedliche Volk der Nativ wird von den bösen Wolven unterdrückt, weshalb Ihr ihnen zur Seite steht – die Schurken sind nämlich mit einem Fluch belegte Artgenossen der harmlosen Einwohner.

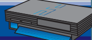
Anfangs seid Ihr zwar noch recht wehrlos, aber im Laufe des Abenteuers lernt Ihr, Euch recht tatkräftig mit Hieb- und Trittcombos zu wehren, außerdem setzt Ihr u.a. einen Bumerang als Waffe ein.

Damit sich "Kya" von der Konkurrenz abhebt, plant Eden zahlreiche Missionen, die nicht immer linear ausfallen und schon mal verschiedene Lösungswege zulassen. Grafisch sieht's schon in der frühen Fassung hübsch aus, wenn auch sichtlich viele Inspirationen von Landsmann "Rayman" verarbeitet wurden – aber bis Ende Oktober ist ja noch Zeit.




PS2 Meist seid Ihr zu Fuß unterwegs, aber auch Rutschpartien (oben) und Reittiere (unten) erwarten Euch.

Kya: Dark Lineage

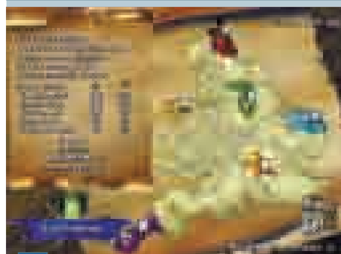
Playstation 2 

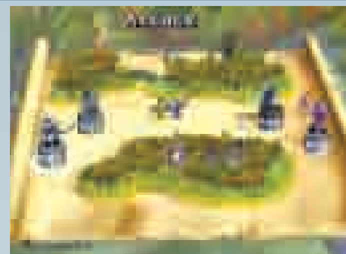
Entwickler:	Eden Studios, F
Hersteller:	Atari
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Oktober



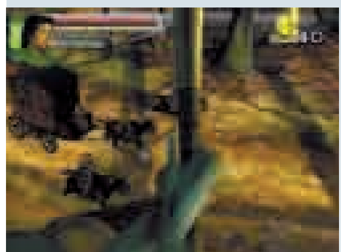
Fantasy-Abenteuer mit Hüpf- und Kampfeinlagen: Mal sehen, ob die ambitionierte Missionsstruktur tatsächlich hinhaut.

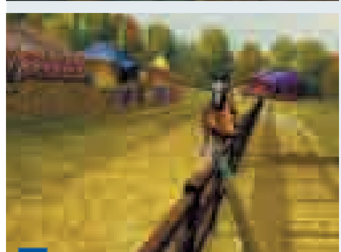
Robin Hood: Defender of the Crown



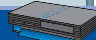

PS2 Auf der Englandkarte plant Ihr neue Eroberungen. Kommt es zur Schlacht, befehligt Ihr auf dem Spielplan (rechts) Eure Bogenschützen und Soldaten.

C64- wie Amiga-Veteranen werden bei dem Titel aufhorchen, schließlich handelt es sich tatsächlich um ein Remake des Klassikers, der anno 1987 für Furore sorgte. Anders als im Original schlüpft Ihr nun in die Rolle des legendären Robin Hood, der England von dem Tyrannen Prinz John befreien soll. Zunächst aber bekämpft Ihr den fiesen Sheriff von Nottingham, um dessen Besitztümer zu übernehmen. Dazu überfallt Ihr seine Transporte und Kutschen mittels Hinterhalt sowie zielsicherem Bogenschießen. Mit genug Gold rekrutiert Ihr dann neue Mannen in Eure Armee, um auf den 38 Territorien die Herrschaft zu übernehmen. Bei den Schlachten befehlt Ihr massiven Bogenbeschuss oder das Vorrücken Eurer Soldaten. Mit schweren Belagerungsgeschützen bombardiert Ihr schließlich feindliche Burgen und beweist Eure Schwertkünste in kurzen Kampfeinlagen. Daneben lockern stilechte Ritterturniere den Kriegsalltag auf: Wie in der Ur-Version schubst Ihr Euren Gegenüber aus der Ego-Sicht vom Pferd.




PS2 Um Kohle in die Kasse zu spülen, überfallt Ihr Kutschen. Für das Turnier braucht Ihr schnelle Reflexe.

Robin Hood Def. of the Crown

Playstation 2 

Xbox 

Entwickler:	Cinemaware
Hersteller:	Capcom
Genre:	Strategie
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]



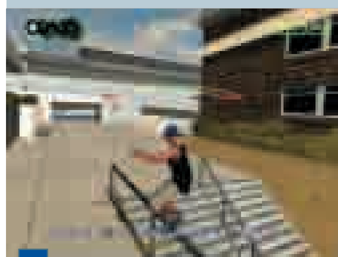
Solides Remake des C64- und Amiga-Klassikers: Strategie-Elemente sowie Action-Einlagen sorgen für reichlich Abwechslung.

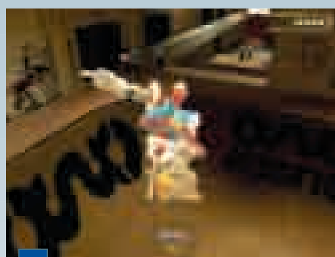


SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER

+++ Ausgestorbenes Wiesel: Midway hat die Entwicklung an seinem Hüpfspiel "Crank the Weasel" mit sofortiger Wirkung eingestellt. Der Titel glänzte bereits auf der E3 durch Abwesenheit und kam nie über Alpha-Status hinaus. **+++ Schuppige Software:** Die "Ecco the Dolphin"-Macher von Appaloosa werkeln an einem Hai-Abenteuer mit dem Namen "Sole Survivor". In dem Xbox- und PS2-Titel kämpft Ihr als Knorpeltier gegen fiese Öl-Unternehmen. **+++ Vollbremsung:** Von negativen Presse-Reaktionen motiviert, stampft LucasArts seine heißersehnte Adventure-Fortsetzung "Full Throttle: Hell on Wheels" ein. Man wolle die Fans nicht mit einem miesen Sequel enttäuschen, hieß es von Seiten des Herstellers. **+++ Frische Highlights für den Gamecube:** Nintendo werkelt sowohl an einer Würfel-Umsetzung des GBA-Knallers "Wario Ware" als auch an einem Neuzeit-Remake von "Donkey Kong". Letzteres wird in Zusammenarbeit mit Namco produziert und soll 2004 erscheinen. **+++ Toter Pistolero:** Capcom hat seiner spaßigen Western-Ballerei "Red Dead Revolver" den Geldhahn zugedreht. Die Programmierer suchen nun verbissen nach einem neuen Finanzier. **+++ Europäische Ballermänner:** Dank Publisher Metro3D wird Irems Shooter-König "R-Type: Final" auch in PAL-Gefilden losschießen. Das 3D-Spektakel soll im Frühjahr hierzulande erscheinen. **+++ Fixe Programmierer:** Noch ist Teil 2 nicht erschienen, aber Insomniac bastelt bereits fleißig an "Ratchet&Clank 3". Höchstwahrscheinlich wird das Action-Adventure für die kommende PS3 entwickelt. **+++ Quartett für den GBA:** Nach langem Hickhack werden die vier verschollenen Rare-Titel doch noch für Nintendos Modul-Schlucker erscheinen. "Banjo Kazooie: Grunty's Revenge", "It's Mr. Pants", "Banjo Pilot" und ein Klopper mit Sabre Wulf kommen über THQ in die Läden. **+++ Exklusive Abenteuer:** Ubi Softs Hitkandidaten "Prince of Persia" und "Beyond Good & Evil" bleiben vorerst PS2-exklusiv. Mit Umsetzungen für Cube wie Xbox ist somit erst nächstes Jahr zu rechnen. **+++ Konami auf Europa-Trip:** Der "Metal Gear Solid"-Hersteller sucht zwecks Arbeitsteilung nach fähigen Entwicklern. So dürfen Kuju ("Reign of Fire") und Hothouse Creations ("Wer wird Millionär?") an neuen, noch unbenannten Titeln für den Nippon-Publisher schmieden. **+++ Klotzen statt Kleckern:** TDK greift für seine Weltraum-Ballerei "Kampfstern Galactica" tief in die Geldbörse und verpflichtet namhafte Sprecher. Demnach werden die Serien-Helden Apollo sowie Starbuck von den Originalmimen Dirk Benedict und Richard Hatch übernommen. Weiterhin lauscht Ihr den Stimmen von "A-Team"-Star Dwight Shultz und "Terminator"-Braut Kristanna Loken.

Rolling


PS2 Die pfiffige Steuerung erlaubt abwechslungsreiche Grinds.


PS2 Skurrile Bonus-Charaktere sind ebenfalls am Start.

Rolling

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	SCi, Schottland
Hersteller:	SCi
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	Oktober [PS2]
	Oktober [Xbox]

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Zurück zu den Wurzeln: betont realistischer und gleichzeitig einsteigerfreundlicher Trendsportspaß mit viel Potenzial.

Nicht alle Produkte aus Rages Konkursmasse gingen unwiederbringlich verloren: SCi nahm sich der Inline-Skating-Entwicklung "Rolling" an und verpasste ihr noch eine kräftige Portion Feinschliff. Anders als beim direkten Konkurrenten "Aggressive Inline" wurde viel Wert darauf gelegt, möglichst realistisch zu bleiben – entsprechend sind sämtliche virtuellen Sportler und Moves dem echten Leben entliehen. Dank guter Steuerung mitsamt neuen Kniffen und ausgewogenem Schwierigkeitsgrad dürfen sich nicht nur Trendsportprofis drauf freuen.

Bombastic


PS2 Hoppla: Der Blitz lässt neue Würfel nachwachsen.


PS2 Das ist neu: Explosionen räumen besonders viele Quader vom Feld.

Vor rund fünf Jahren blieb der skurrile Geschicklichkeitstest "Devil Dice" (PSone) in unseren Breitengraden weitgehend unbeachtet, während japanische Zocker wesentlich mehr damit anfangen konnten. Zum Glück, denn nun liefert Capcom dem chronisch schwach besetzten Genre mit "Bombastic" eine leckere PS2-Neuauflage.

Wie gehabt kullert Ihr mit einem Teufelchen Würfel über ein Spielbrett, um möglichst viele Quader mit der gleichen Augenzahl nebeneinander zu gruppieren und sie so abzubauen. Dank dezent aufgemotzter Spielmodi und witziger Grundidee könnte es ein echter Knobelknüller werden – wir sind gespannt.

Bombastic

Playstation 2

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Geschicklichkeit
D-Termin:	4. Quartal

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Knifflige und schnelle Knobelei mit Hang zur Hektik: dank vieler Spielmodi und witziger Idee reizvoll.

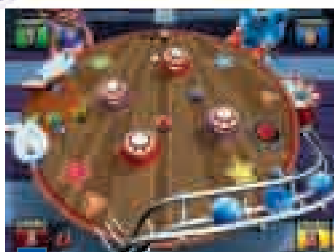
Online

Mit allen Next-Generation-Konsolen lässt es sich jetzt im Netz zocken – MAN!AC klärt im großen Vergleichstest, welcher Hersteller die Aufgabe am besten löst.

Was für PC-Zocker schon lange eine Selbstverständlichkeit ist, kommt im Konsolenbereich erst seit kurzem richtig in Fahrt – Spielen via Internet. Zwar wagte schon Sega mit dem viel zu früh vom Markt verschwundenen Dreamcast den Online-Sprung, scheiterte allerdings dank des mangelnden Erfolgs der Hardware und der ebenso inkonsequenten wie durchwachsenen Einführung des Angebots kläglich.
Aus diesen Fehlern haben die derzeitigen Hersteller gelernt, denn sowohl Xbox als auch PS2 und Gamecube verfügen über funktionierende und hinreichend durchdachte Online-Möglichkeiten. Nachfolgend zeigen wir Euch die Stärken und Schwächen jeder Konsole auf und klären, für wen sich welches Angebot lohnt.

Startpaket

Um ins Netz zu gehen, braucht Ihr die notwendige Startausrüstung. Am einfachsten macht es Nintendo: Für den Cube erwerbt Ihr ein analoges 56K-Modem (ein Telefonkabel liegt bei) oder eine Netzwerkkarte für Breitbandbetrieb (ohne Kabel). Microsoft setzt konsequent auf schnelle DSL-Verbindungen, das Weglassen eines Anschlusskabels ist aber für Online-Neulinge nicht sonderlich hilfreich. Dafür stimmt der Rest des Pakets, denn neben dem bei allen Spielen einsetzbaren Headset erhaltet Ihr eine DVD mit der notwendigen Zugangssoftware und drei Demofassungen: Während die chaotische Klopperei "Whacked" kaum gefällt, überzeugen die effektlastige Roboballerei "Mech Assault" und die Zweiradflitzerei "Moto GP" – letzteres brilliert mit tollen 16-Spieler-Partien, zumal Ihr mittels der 'Offline'-Fassung alle zehn Strecken freischalten könnt. Bei Sony erhalten Anfänger neben der Netzwerkkarte erfreulicherweise ein (etwas kurz geratenes) Kabel mit dazu. Auf der beiliegenden DVD findet sich lediglich die Zugangssoftware sowie ein Portal, das derzeit noch nicht bei einzelnen Spielen genutzt wird. Leider wurde in Europa aus unverständlichen Gründen der analoge Modemzugang wegrationalisiert.



PS2 Kurios: Sonys "My Street" taugt wohl nicht zum Massenschlager.

Bewertung	
Playstation 2	@@@@ (4 von 5)
Xbox	@@@@@ (5 von 5)
Gamecube	@@@ (3 von 5)

Kosten

Für 40 Euro bekommt Ihr bei der PS2 das Nötigste, zumal für die Onlinenutzung keine weiteren Kosten anfallen – allerdings relativiert sich der günstige Preis: Um zocken zu können, braucht Ihr schließlich ein Spiel, was Euch im besten Fall durch das Kombi-Paket mit "Twisted Metal: Black Online" mindestens 20 Euro kostet. Auch das zukünftig wohl häufiger zum Einsatz kommende Headset fällt mit der gleichen Summe ins Gewicht, ist es doch bislang nur zusammen mit "SOCOM U.S. Navy Seals" für 80 Euro erhältlich. So betrachtet fallen die 60 Euro für 'Xbox Live' zivil aus: Zwar erhaltet Ihr weniger Hardware (der Netzwerkadapter steckt bereits im Gerät), dafür machen Demoauswahl und Headset einiges wett. Allerdings werden nach einem Jahr für die weitere Nutzung Abo-Gebühren fällig, deren genaue Höhe noch nicht bekannt ist – wir erwarten etwa 50 Euro pro Jahr. Wer sich für den Gamecube entscheidet, greift tief in die Tasche: Neben den 50 Euro für Modem bzw. Breitband-Adapter werden rund 60



Doppelt hält besser bei Nintendo: Je nach verfügbarem Datenanschluss könnt Ihr entweder mit dem flotten Breitbandadapter (links) oder dem lahmeren, aber dafür praktisch überall einsetzbaren Analogmodem (rechts) ins Netz.



Die europäische PS2-Onlinehardware unterscheidet sich merklich von der US-Variante: So fiel beim schmaleren Modem der analoge Anschluss komplett weg, dafür kamen zwei LED-Lämpchen zur Datenflusskontrolle dazu.

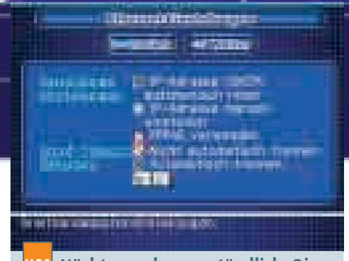
Das ergonomisch dezent unpraktische Headset ist Pflicht für Xbox-Live-Spiele und beim Starterkit dabei – wem's nicht gefällt, der kann alternativ eigene Kopfhörerkombinationen anstecken.

Dreikampf





XB Bereits in der ersten Fassung der Menüführung zeigt Microsoft, wie's am besten gemacht wird: Das Xbox-Live-Design sieht nicht nur gut aus, sondern glänzt mit ordentlichem Bedienkomfort und klarer Gliederung der wichtigsten Funktionen.



NGC Nüchtern, aber verständlich: Die Online-Menüs für den Gamecube hat Sega ordentlich hinbekommen.

Euro für das einzig nutzbare Spiel "Phantasy Star Online Episode 1&2" sowie dessen Abo-Gebühren (8,95 Euro pro Monat) fällig.

Bewertung	
Playstation 2	@@@@@
Xbox	@@@@
Gamecube	@@

Handhabung/Komfort

Bei jeder Konsole steht es Euch dank Unterstützung des PPPoE-Protokolls generell frei, welchen Internet-Provider Ihr nutzt – nur AOL-Anwender haben traditionell dank der eigenwilligen Software ihres Anbieters das Nachsehen. Auf dem Gamecube kämpft Ihr Euch einigermaßen flott (Kreditkartenbesitz vorausgesetzt) durch die Menüs – da "Phantasy Star" der einzige Online-Titel ist, gibt es keine Probleme mit unterschiedlichen Bedienungen.

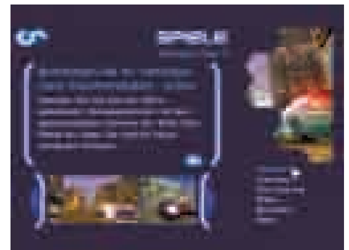
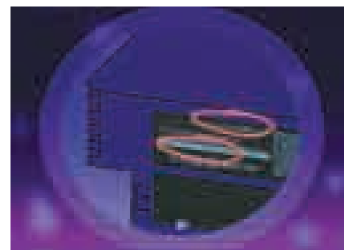
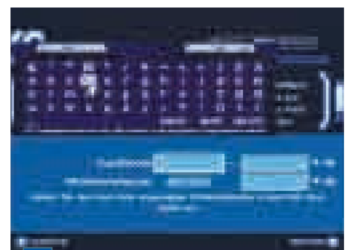
Bei der PS2 wird jedem Hersteller freigestellt, wie er den Spieler ins Internet schleust. Sieht man von der "Tony Hawk"-Serie ab, die schon lange über findige Umwege online spielbar ist, nutzen bislang alle Titel die von Sony angebotenen Setup-Routinen. Deren Nutzung erweist sich als einigermaßen einsteigerfreundlich, aber nicht pannenfrei. Bei "Midnight Club 2" etwa können T-Online-User nicht ihren kompletten Login-Namen eingeben – Abhilfe schafft der Zugang über einen Router oder die 'Network Access Disc'. Weniger überzeugend fielen die Erfahrungen mit Sonys 'Central Station'-Portal aus: Das orientiert sich in seiner Funktionalität an 'Xbox Live' und wird für einige kommende Titel als zwingende Zugangseinstellung notwendig. Leider kämpft die unkomfortable Aufmachung mit zähen und komplizierten Menüs oder vereinzelten Abstürzen. Ebenfalls lästig: Die Bestätigung für Eure User-Kennung wird per normaler Schneckenpost versandt, die einzugebende Seriennummer Eurer Konsole verdeckt prompt das eingesteckte Modem.

Am angenehmsten klappt der Einstieg mit der Xbox: Die einmalige Einrichtung der nötigsten Einstellungen geht einigermaßen flott von der Hand (auch hier ist eine Kreditkarte noch Pflicht) und wird dauerhaft gespeichert, sodass jedes Spiel direkt darauf zugreifen kann. Nötige Up-



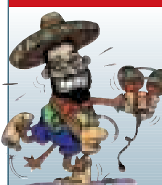
XB Midtown Madness 3

Der Mut zum Risiko wurde belohnt: Die launige und gewaltfreie Autoflitzerei für bis zu acht Raser beweist, dass nicht nur Ego-Shooter und Rennspiele im Internet funktionieren – selten hat ein familienfreundlicher Titel so viel Spaß gemacht.

PS2 Viel Aufwand,wenig Komfort: Sonys unhandliche 'Central Station'.

Ulrich Steppberger



Vorteil Microsoft: Wer Xbox Live in Action erlebt hat, weiß die vorausschauende Architektur der Konsole zu schätzen. Dank eingebauter Netzwerkkarte und Festplatte war die Xbox anfangs zwar reichlich teuer, doch nun macht sich die Investition mehr als bezahlt. Das sich durch alle bisher verfügbaren Titel ziehende einheitliche Onlinekonzept funktioniert seit dem ersten Tag praktisch perfekt, und zeigt, dass Videospiele dabei durchaus mit dem PC-Bereich mithalten können. Per Download werden notwendige und praktische Updates problemlos möglich, die Kommunikation über Headset erweist sich als geselliger Geniestreich, der das Keyboard im Handumdrehen überflüssig macht. Besonders freut mich, dass weniger typische Internet-Kost wie Ego-Shooter und Strategiekost am Start ist, sondern auch Titel wie "Midtown Madness 3" oder die kommenden Sportspiele für Spaß sorgen. Kurz gesagt: Hier hat Microsoft (fast) alles richtig gemacht.



NGC **Phantasy Star Online Episode 1&2**

Selbst wenn die Ernennung zum Gamecube-Anspieltipp bereits durch den Status als einziges Onlinespiel gefestigt wird, ist "Phantasy Star Online Episode 1&2" auch unabhängig davon zum empfehlen – zumal Cubehelden tatsächlich weltweit kämpfen.

dates bekommt Ihr beim nächsten Login automatisch aufgespielt. Dank Microsofts Richtlinien zur Implementierung der 'Live'-Komponenten fällt die Nutzung der wichtigsten Online-Optionen in allen Spielen gleich aus, große Umstellungsprobleme sind damit ausgeschlossen.

Bewertung

Playstation 2	@ @ @ @ @
Xbox	@ @ @ @ @
Gamecube	@ @ @ @ @

Extra-Features

Bei der Xbox wird ein reichhaltiges Programm geboten: Eure Spieleridentität ist global festgelegt und wird bei allen Spielen genutzt. Dank der Freundesliste könnt Ihr immer schnell feststellen, ob Eure Lieblingsgegner online sind und was sie gerade zocken – auf Knopfdruck steigt Ihr mit ein oder fordert sie zu einer Partie in Eurem Wunschspiel heraus. Auch weitere Optionen wie die Matchsuche nach vorgegebenen Parametern klappen einwandfrei. In Kürze gestartet wird das 'XSN'-Netzwerk, in dem Ihr bei kommenden Sportspielen via Internet Ligen verwaltet oder Statistiken wälzt. Kaum zu schlagen ist der Vorzug der downloadbaren Spielergänzungen: Dank eingebauter Festplatte saugt Ihr frische Levels oder Spielfiguren, die auch älteren Titeln wieder neuen Pfiff geben. So freuten sich "Mech Assault"-Krieger bereits über drei Updates und selbst 'Offline'-Titel nutzen diese Möglichkeit: Die exklusiven 'Kola Cell'-Mission von "Splinter Cell" gibt's nur für 'Xbox Live'-User, auch bei z.B. "ToeJam & Earl 3" oder "Brute Force" finden sich Extras. Die überwiegende Zahl aller 'Live'-Titel kann mit Zockern rund um die Welt gespielt werden kann, lediglich Sega tanzt durch kontintentale Einschränkungen aus der Reihe.

Durch die dezentralisierte Struktur lassen sich bei Sony einige dieser Ideen kaum umsetzen, zusätzliche Downloads dürften sich durch den Memory-Card-Umfang in Grenzen halten. Einige Features sollen zumindest herstellerintern zum Standard werden: So ist geplant, das "SOCOM"-Headset zukünftig öfter zu nutzen, via der 'Central Station' kommen Sony-eigene Varianten von Freundesliste und Gamertag zum Einsatz – auch EA hat ambitionierte Pläne angekündigt. PS2-exklusiv ist das Online-Magazin in der 'Central Station', allerdings bewegt sich das bislang eher auf dem Niveau einer Werbebroschüre. Wer in diesem Abschnitt den Gamecube vermisst haben sollte: Leider gibt's zur Nintendo-Konsole nichts über Extras zu berichten.

Bewertung

Playstation 2	@ @ @ @ @
Xbox	@ @ @ @ @
Gamecube	@ @ @ @ @

Spiele-Gegenwart

Derzeit hat die Xbox klar die Nase vorn – kein Wunder, schließlich ging man einige Monate früher als Sony an den Online-Start, außerdem wurden konsequent alle Internet-Optionen auch für europäische Veröffentlichungen übernommen. Erfreulicher-

▪ ▪ ▪ Sorgenkind Europa? ▪ ▪ ▪

Auch in Sachen Online ist nicht alles perfekt

Konsolenzocker in PAL-Territorien sind Probleme ja bereits gewohnt: Immer wieder erscheinen Spiele entweder mit mächtiger Verspätung oder überhaupt nicht, technische Anpassungen an die heimische Fernsehnorm lassen ebenfalls regelmäßig zu wünschen übrig. Wen wundert's also, dass uns auch in Sachen 'Spielen via Internet' einige Ärgernisse widerfahren? Nachfolgend diverse Beispiele für aktuelle PAL-Nachteile, die es unserer Meinung nach nicht gebraucht hätte.

Verspäteter Internet-Start: Europa hinkt wie immer hinterher – lediglich eine Hand voll aufmerksamer Xbox-Zocker startete dank Betatest zeitgleich mit den US-Kollegen.

Territoriale Sperren: Manche Spiele weigern sich beharrlich, die Welt als Ganzes zu betrachten und trennen Zocker nach Kontinenten – so z.B. Sonys bisherige PAL-Online-Titel "SOCOM U.S. Navy Seals" und "Twisted Metal: Black Online" oder (im Gegensatz zum Gamecube) das Xbox-"Phantasy Star Online".

Analoges Tabu: Während in den USA PS2-Besitzer ausgewählte Onlinetitel und selbst das Rollenspiel "Everquest" auch zocken können, wenn sie keinen Breitbandanschluss haben, strich Sony in Europa die Analogunterstützung – besonders ärgerlich für alle, denen z.B. in ländlichen Gegenden DSL versagt bleibt.

Wir müssen ganz draußen bleiben: Konnte man das Weglassen eines Online-Modus bei PS2-PAL-Spielen im Vorjahr trotz mangelnder Voraussicht gerade noch verstehen (z.B. "Auto Modellista"), gibt's jetzt keine Entschuldigung mehr – welcher Teufel hat Electronic Arts geritten, Europa bei der 2004-Runde von "Madden NFL", "NBA Live" und "Tiger Woods" ganz außen vor zu lassen?

SPIELE-GEGENWART

Playstation 2

Titel	Hersteller	Genre	Ausgabe	Wertung
Midnight Club 2	Take 2	Rennspiel	06/03	82%
SOCOM U.S. Navy Seals	Sony	Taktik-Shooter	07/03	86%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	Sportspiel	01/02	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	Sportspiel	01/03	91%
Tribes: Aerial Assault	Vivendi	Action	08/03	73%
Twisted Metal: Black Online	Sony	Action	08/03	82%

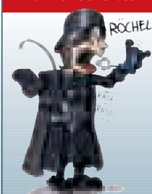
Xbox

Titel	Hersteller	Genre	Ausgabe	Wertung
Capcom vs. SNK 2 EO	Capcom	Beat'em-Up	05/03	78%
Mech Assault	Microsoft	Action	01/03	83%
Midnight Club 2	Take 2	Rennspiel	08/03	83%
Midtown Madness 3	Microsoft	Rennspiel	08/03	84%
MotoGP	THQ	Rennspiel	07/02	83%
MotoGP 2	THQ	Rennspiel	06/03	86%
NBA 2K3	Sega	Sportspiel	04/03	86%
NFL 2K3	Sega	Sportspiel	04/03	86%
NFL Fever 2003	Microsoft	Sportspiel	04/03	77%
NHL 2K3	Sega	Sportspiel	04/03	83%
Phantasy Star Online Episode 1&2	Sega	Rollenspiel	08/03	86%
Soldier of Fortune 2	Activision	Ego-Shooter	08/03	79%
Star Wars: The Clone Wars	LucasArts	Action	06/03	74%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	Taktik-Shooter	01/03	82%
Unreal Championship	Atari	Ego-Shooter	01/03	79%
Whacked	Microsoft	Partyspiel	01/03	43%

Gamecube

Titel	Hersteller	Genre	Ausgabe	Wertung
Phantasy Star Online Episode 1&2	Sega	Rollenspiel	04/03	85%

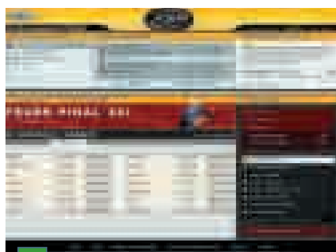
Oliver Schultes



Gutbetuchte Online-Zockerelite? Eine schnelle und stabile DSL-Internet-Verbindung in allen Ehren – aber warum als unverrückbarer Standard? Außer Nintendo (die sich ironischerweise wenig um konkrete Online-Pläne scheren) bietet kein Hersteller die preiswerte Option, via Analog- oder ISDN-Modem in weltweite Zockersphären zu entschwinden. Von einem Otto-Normal-Telefonanschluss auf einen DSL-Zugang upzugraden, kostet monatlich immer noch eine ganze Stange Geld. Und nicht jeder hat das Glück, in einer optimal vernetzten Videospielredaktion seinen Online-Gelüsten zu frönen – privat weigere ich mich nämlich beharrlich, in Breitband-Technik zu investieren. Das Gesparte stecke ich lieber in einen kommenden (Offline-)Toptitel. Schließlich schrecken mich etwaige Folgekosten zusätzlich: Angefixt von spannenden Rennspiel-Duellen oder ausladenden RPG-Ausflügen steigen die Haushaltsausgaben ähnlich krass wie in der deutschen Politik.



PS2 **SOCOM U.S. Navy Seals**
Zwar dürfen NTSC-Krieger demnächst bereits im zweiten Teil ihr Teamwork-Können beweisen, aber auch der erste Teil ist nach wie vor ein starker Taktik-Shooter, der online dank Mikrofon-Einsatz noch einiges an Spielspaß zulegt.



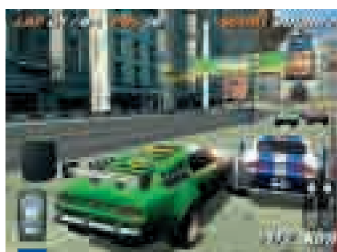
XB Ambitioniert: Microsofts 'XSN'-Verknüpfnung im World Wide Web.

weise deckt das bisherige Angebot zudem bereits viele Genres ab.
Derzeit noch weniger erbaulich sieht die Palette bei Sony aus: Gerade mal ein halbes Dutzend Spiele steht onlinewilligen PS2-Besitzern zur Verfügung. Mit ein Grund für die derzeitige Flaute an Quantität und Genre-Abdeckung ist sicherlich die bisherige Unart einiger Hersteller, aus ihren Titeln beim PAL-Start kurzerhand die Online-Unterstützung zu entfernen (siehe 'Sorgenkind Europa'-Kasten).
Auch hier bildet der Gamecube mit seinem mageren Angebot das Schlusslicht: Wer "Phantasy Star Online" spielen will, ist hier zwar gut bedient, zumal im Gegensatz zur Xbox-Fassung auch weltweit gezockt werden kann, aber das war's dann auch.

Bewertung	
Playstation 2	@ @ @ (@ @)
Xbox	@ @ @ @ (@)
Gamecube	@ (@ @ @ @)

Spiele-Zukunft

Ganz düster sieht es in dieser Kategorie erneut für den Gamecube aus: Zwar finden sich im Internet einzelne Gerüchte, dass Dritthersteller die Würfelkonsole mit weiterem Internetfutter versorgen wollen, aber konkret steht nichts in Aussicht – Nintendo selbst bastelt derweil lieber an der GBA-'Connectivity'-Idee herum.
Die unmittelbare Zukunft im Sony-eigenen Angebot ist derweil noch überwiegend von Kuriositäten wie der Musikspielfortsetzung "Amplitude" oder der obskuren Kinderspielsammlung "My Street" geprägt, lediglich THQs "Warhammer 40.000: Fire Warrior" verspricht sommerliche Ego-Action. Auf Weihnachten hin tauchen vermehrt große Exklusivtitel von Drittherstellern wie Activision, Capcom oder EA auf – leider enthält uns letzterer grundlos die Online-Funktionen von u.a. "Madden NFL 2004" und "NBA Live 2004" vor. Für die fernere Zukunft schließlich brauchen sich PS2-Besitzer keine Sorgen machen: Kaum ein Hersteller wird sich den potenziell stärksten Online-markt entgehen lassen wollen, zumal bereits angekündigte Knüller wie "Gran Turismo 4" die Adapter-Absätze nochmals kräftig ankurbeln werden – nur auf die Europa-Veröffentlichung eines "Final Fantasy 11" würden wir kein Geld setzen.
Die nächsten Monate gehören derweil noch klar der Xbox: Zwar halten sich viele Fremdhersteller derzeit etwas bedeckt, dafür packt der Gates-Konzern selbst eine ganze Reihe an Knallern aus – nicht zuletzt das aufwändige 'XSN'-Projekt beschert uns ein halbes Dutzend hochkarätige Sportspiele. Dazu gesellen sich mit der Online-Fortsetzung "Project Gotham Racing 2" sowie der kontroversen PC-Umsetzung "Counter-Strike X" eine hochklassige Vierrad-Raserei respektive ein anerkannt guter Taktik-Shooter – sofern letzterer bei uns offiziell erscheint. Auch 2004 geht's nicht weniger spannend weiter: Dann steht nämlich mit "Halo 2" der langersehnte Nachfolger des größten Xbox-Sellers an, auch andere hochkarätige Ego-Shooter mit klanghaften Namen wie "Doom 3" oder "Half-Life 2" rücken ebenso wie Tecmos leckere "Dead or Alive Online"-Klopperei in greifbare Nähe. Rollenspieler hoffen derweil, dass das ambitionierte "True Fantasy Live Online" den Sprung zu uns schafft.



PS2 Vielversprechende Crash-Raserei: Sonys "Destruction Derby Arenas".

SPIELE-ZUKUNFT (AUSWAHL)

Playstation 2

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Amplitude	Sony	Musikspiel	September
Destruction Derby Arenas	Sony	Rennspiel	3. Quartal
Everquest Online Adventures	Sony	Rollenspiel	4. Quartal
FIFA Football 2004	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober
Gran Turismo 4 👑	Sony	Rennspiel	2004
Hardware Online Arena	Sony	Action	September
My Street	Sony	Spielesammlung	3. Quartal
Need for Speed Underground	Electronic Arts	Sportspiel	November
NHL 2004	Electronic Arts	Sportspiel	September
NHL Hitz Pro	Midway	Sportspiel	4. Quartal
SSX 3	Electronic Arts	Sportspiel	Oktober
Tony Hawk's Underground	Activision	Sportspiel	November
Warhammer 40.000: Fire Warior	THQ	Ego-Shooter	September

Xbox

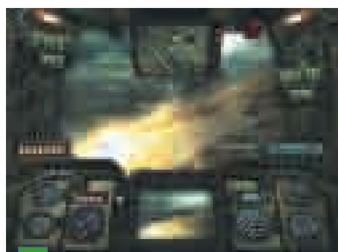
Titel	Hersteller	Genre	Termin
Amped 2	Microsoft	Sportspiel	2004
Conker: Live & Uncut	Rare/Micorosoft	Action	2004
Counter-Strike	Microsoft	Taktik-Shooter	4. Quartal
Crimson Skies High Road to Revenge	Microsoft	Action	4. Quartal
Dead or Alive Online	Tecmo	Beat'em-Up	2004
Doom 3	id/Activision	Ego-Shooter	2004
Half-Life 2	Vivendi	Ego-Shooter	2004
Halo 2 👑	Microsoft	Ego-Shooter	2004
Links 2004	Microsoft	Sportspiel	4. Quartal
NBA Inside Drive 2004	Microsoft	Sportspiel	4. Quartal
NFL Fever 2004	Microsoft	Sportspiel	4. Quartal
NHL Rivals 2004	Microsoft	Sportspiel	4. Quartal
Outlaw Volleyball	TDK	Sportspiel	September
Project Gotham Racing 2	Microsoft	Rennspiel	4. Quartal
Steel Battalion: Line of Contact	Capcom	Action	2004
Top Spin	Microsoft	Sportspiel	4. Quartal
True Fantasy Live Online	Level-5/Microsoft	Rollenspiel	2004

👑 künftige 'Killer-Application'

Bewertung	
Playstation 2	@ @ @ @ @
Xbox	@ @ @ @ @
Gamecube	(@ @ @ @ @)

Thomas Stuchlik

In puncto Hardware scheinen alle Konsolen für Online-Spaß gut gerüstet zu sein: Aber leider ist nicht alles Gold, was glänzt. Während Microsoft mit durchgehender Headset-Unterstützung auftrumpft, tut sich Sony noch schwer – gerade aktuelle PS2-Online-Titel hinken hier ein wenig hinterher. Dabei machen die lustigen Unterhaltungen mit Freund und Feind einen Großteil der Netz-Freuden aus. Ganz düster sieht's dazu noch beim "Mario"-Erfinder aus: Zwar ist der Gamecube auch für Online-Matches ausgelegt, doch Nintendo verfolgt eine zu vorsichtige Politik und wartet erst einmal dröge ab. Ich befürchte leider, dass der Würfel-Hersteller komplett den Anschluss verpasst. Ob die Rechnung mit ausschließlicher Unterstützung der Offline-Titel aufgeht, ist fraglich. Allen Nachteilen zum Trotz: Künftige Konsolen-Generationen werden von diesen Erfahrungen profitieren und hoffentlich vollendeten Online-Spaß mit Videokonferenzen und aufwändigen Welten garantieren.


XB Das Online-"Steel Battalion" soll auch ohne Monsterstick spielbar sein.

Thorsten Küchler

Warum eigentlich Online? Trotz aller Propaganda konnte mir bislang noch kein Hardware-Hersteller plausibel erklären, wieso ich mir einen teuren DSL-Zugang leisten sollte. Internet-Duelle gegen Kumpels aus aller Welt klingen zwar in der Tat verlockend, aber bislang stehen allenfalls Söldner-Ballereien und Sporttitel auf dem Online-Plan. Als alter Story-Fanatiker locken mich solche losgelösten Balgereien mit gesichtslosen Opponenten nicht hinter der Solo-Konsole vor. Wie wär's mal ("Halo 2", bitte herhören!) mit richtig spannenden Coop-Kampagnen, die übers Netz gezockt werden – Zwischensequenzen und Bossgegner inklusive? Zudem hoffe ich inständig auf sinnvolle Anwendungen für Sonys geniale EyeToy-Kamera: Paralleles Samba-Gehampel mit einer brasilianischen PS2-Zockerin klingt doch reizvoll, oder etwa nicht?

DIE ONLINE-FAKTEN IM ÜBERBLICK

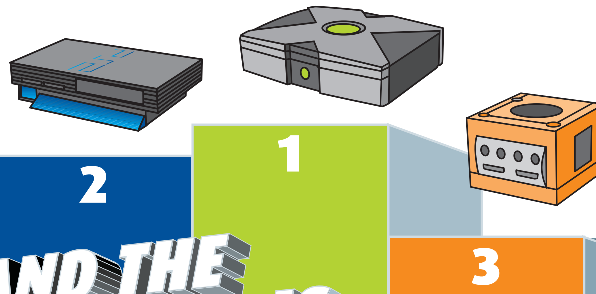
	Playstation 2	Xbox	Gamecube
Deutschland-Start	25.6.2003	15.3.2003	7.3.2003
Startpaket			
Netzwerkkarte	Ja	Nein, bereits in Konsole	Ja [1]
Analoges Modem	Nein	Nein	Ja [1]
Netzwerkkabel	Ja	Nein	Nein
Kopfhörer & Mikro	Nein	Ja	Nein
Portalsoftware	Ja	Ja	Nein
Spielbare Demos	Nein [2]	Ja, drei Spiele	Nein
Zeitliches Nutzungslimit	Nein	Ja, 12 Monate [3]	Nein
	@ @ @ @	@ @ @ @ @	@ @ @
Kosten			
Startpaket	ca. 40 Euro	ca. 60 Euro	ca. 50 Euro
Zwingende Folgekosten	Nein	Ja, Höhe noch nicht bekannt	Ja, 8,95 Euro/Monat [4]
	@ @ @ @ @	@ @ @ @	@ @
Handhabung/Komfort			
Anfangseinstellungen	Ja, akzeptabel	Ja, gut	Ja, gut
Freie Providerwahl	Ja	Ja	Ja
Benutzerführung in Spielen einheitlich	Nein, da herstellerabhängig	Ja	– (nur ein Spiel)
Matchfindung	Herstellerabhängig	Einfach	Einfach
Spielen weltweit möglich	Ja, teilweise	Ja, großteils	Ja
	@ @ @	@ @ @ @ @	@ @ @ @
Extra-Features			
Einheitliche Implementierung	Nein	Ja	Nein
Übergreifende Spieler-Identität	Nein, aber geplant	Ja	Nein
Sprachkommunikation	Ja (bisher nur SOCOM)	Ja, immer	Nein
Freundesliste	Ja, aber spielabhängig	Ja, immer	Nein
Zusatzinhalte downloadbar	Ja, sehr begrenzt	Ja, viel	Nein
Online-Magazin	Ja	Nein	Nein
WWW-Portal nutzbar	Nein	Ja, in Kürze	Nein
	@ @ @	@ @ @ @ @	
Spiele-Gegenwart			
Derzeit erhältlich	Geht so	Gut	Schwach
Genrevielfalt	Mittel	Hoch	Schwach
	@ @ @	@ @ @ @	@
Spiele-Zukunft			
Bis Ende 2003	Gut	Sehr gut	Schlecht
Ab 2004	Sehr gut	Sehr gut	Schlecht
	@ @ @ @ @	@ @ @ @ @	
Endergebnis	**23 Punkte**	**28 Punkte**	**10 Punkte**

(1) je nachdem, welches Paket für den Internet-Zugang erworben wird

(2) allerdings für ca. 60 Euro als Paket mit "Twisted Metal: Black Online" erhältlich

(3) nach Ablauf des ersten Jahres wird eine monatliche Abo-Gebühr fällig

(4) da mit "Phantasy Star Online Episode 1&2" nur ein Online-Titel existiert, werden dessen Abo-Kosten als zwingend fällig angenommen



Und der Sieger ist...

Wer sich länger mit Onlinespielen beschäftigen will, kommt um die Xbox nicht herum: Dank darauf ausgelegter Hardware, intelligenter Xbox-Live-Struktur sowie der Updatefähigkeit dank Festplatte bietet Microsoft das professionellste Umfeld für Internet-Partien. Der Headset-Einsatz sowie die spieleübergreifende Freundesliste helfen immens beim Etablieren einer Online-Community, die durch den baldigen Start des XSN-Services noch vielversprechender ausfallen dürfte. Auch wenn einige namhafte Hersteller wie EA nicht dabei sind, engagiert sich der Gates-Konzern selbst mit einem hochkarätigen Angebot und konnte besonders im Ego-Shooter-Bereich einige Knüller für sich gewinnen.

Neben der umständlicheren Handhabung und den Nachteilen durch die dezentralisierte Online-Struktur sorgt vor allem das noch dünne Angebot auf der PS2 dafür, dass die Xbox nicht eingeholt wird. Die exklusive Internetunterstützung von EA oder der "Tony Hawk"-Serie können als Pluspunkte verbucht werden, für nur gelegentliche Online-Partien ist die PS2 dank des grundsätzlich kostenfreien Zugangs prima geeignet. Viel wird davon abhängen, wie das 'Central Station'-Konzept mitsamt Freundesliste und verstärktem Headseteinsatz in der Praxis tatsächlich funktioniert – klappt's wie gewünscht, erwartet uns ein spannendes Duell zwischen Sony und Microsoft.

Weit abgeschlagen steht der Gamecube da: In Sachen Internet kann man ihn lediglich Zockern empfehlen, die ausschließlich an "Phantasy Star Online" interessiert sind – die werden dafür dank globaler Spielerschaft und alternativem Analogzugang immerhin gut bedient. *us*

Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER



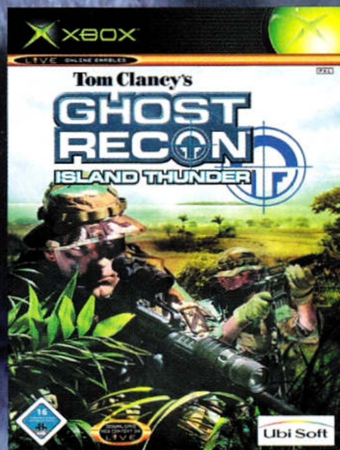
DIE NR.1 DER XBOX LIVE™ TAKTIK-SHOOTER IST ZURÜCK

 Besiegen Sie Ihre Gegner in engen Straßenschluchten, im dichten Gestrüpp des Dschungels oder an zerklüfteten Berghängen.

 Nehmen Sie teil an Multiplayer-Schlachten auf 12 Karten, inkl. neuer Wüstengebiete und der 4 beliebtesten Karten aus Ghost Recon™.

 Laden Sie über Xbox *Live*™ neue, exklusive Spielinhalte herunter.

 Stellen Sie über Xbox *Live*™ Schnelligkeit und Präzision unter Beweis. Nutzen Sie dabei das Echtzeit-Rankingsystem und die neuen innovativen Multiplayer-Features.











UVP € 29,95

www.ghostrecon.de
www.ubisoft.de







Schottische Schätze

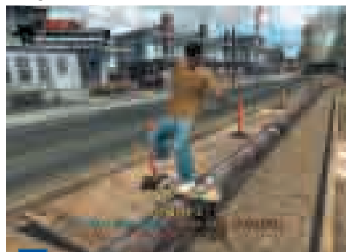


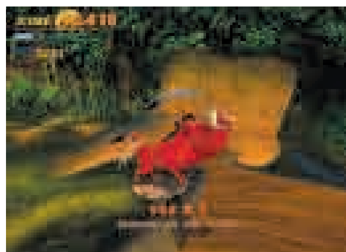
Mit Activision nach Nordbritannien: Auf dem alljährlichen Activate-Event wurden kommende Spielehits präsentiert.

Bereits zum sechsten Mal pilgerte die schreibende Zunft Ende Juli auf die britischen Inseln, um die Activision-Highlights ausführlicher als auf der hektischen E3 zu bewundern. Schauplatz der Veranstaltung war das schottische Edinburgh, das mit kühlem Regenwetter den gängigen Klischees alle Ehre machte – kein Problem für wackere Redakteure, denn das Konsolenfutter wurde im trockenen Edelhotel aufgefahren. Große Überraschungen blieben aus, vom wohl größten Titel können wir Euch (noch) nichts berichten: **Doom 3** wurde zwar vorgeführt, allerdings durften nur Unterzeichner einer strengen Schweigeklausel den Blick drauf werfen – voraussichtlich in der nächsten Ausgabe verraten wir Euch mehr darüber.

Bunte Mischung

Aber auch das restliche Programm konnte sich sehen lassen: Über die Lionhead-Kreation **The Movies** informieren wir Euch in einem Preview auf Seite 15, die ebenso putzige wie vielversprechende Rollbrett-Parade **Disney's Extreme Skate Adventure** wird schon in der nächsten Ausgabe getestet. Ein von Activision ebenfalls mehr der jungen Zielgruppe zugedachtes Produkt dürfte auch Zockerveteranen zusagen: **Pitfall Harry**, das fünfte Abenteuer des altehrwürdigen Firmenstars, erfindet das Jump'n'Run-Genre nicht neu, glänzt aber mit einem sympathischen Helden und viel Witz – nicht nur die Animationen bei Missgeschicken regen zum Schmunzeln an, auch freispielbare Minidisziplinen und voraussichtlich versteckte "Pitfall"-Oldies sorgen für Abwechslung. Bereits zu Preview-Ehren kamen **Tony Hawk's Underground** und **True Crime: Streets of L.A.**: Die Trendsportfortsetzung bestätigte den positiven Ersteindruck, auch wenn Gamecube- und Xbox-Zocker in Sachen eigener Gesichtstextur und Online-Matches in die Röhre schauen – beide Features sind ausschließlich auf der PS2 zu finden. Für einen Aha-Effekt sorgte die kalifornische Verbrecherjagd: Kurzfristig auf November verschoben, dürfte das technisch nochmals kräftig aufpolierte "True Crime" nun endgültig das Potenzial haben, um mit den Rockstar-Titeln zu konkurrieren. Von **Call of Duty** gab es nur die PC-Fassung der ehemaligen "Medal of Honor: Allied Assault"-Macher zu sehen: Da für die Konsolenfassungen aber mit Spark Unlimited Mitglieder des Ex-"Frontline"-Teams zuständig sind, gehen wir davon aus, dass Pad-Soldaten wieder hochkarätig versorgt werden.





PS2 Frischer Wind im Rollbrettmilieu: "Tony Hawk's Underground" (links) und das launige "Disney's Extreme Skate Adventure" (rechts).



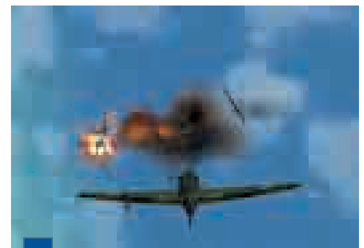
XB Alter Held in neuem Gewand: Der zweite 3D-Auftritt von Activision-Veteran "Pitfall Harry" verspricht spaßige Hüpfspielkost mit Pfiff.

Hollywood lässt grüßen

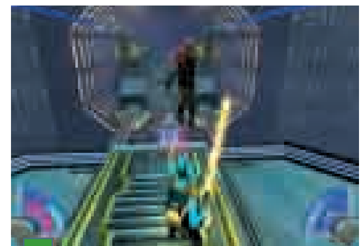
Auch wenn sich Activision von vielen Lizenzen getrennt hat (gerade das Trendsportlager wurde kräftig ausgedünnt), in Sachen Filmumsetzungen prägen zwei große Namen das Bild. **Spider-Man 2** poliert das bewährte Netzschwingerkonzept mit allerlei sinnvollen und gelungenen Rundumergänzungen ordentlich auf. So wechselt Ihr diesmal dank neuer Streaming-Technik ohne Pausen zwischen Wolkenkratzern und dem Erdboden, außerdem sorgen eingestreute Mini-Missionen für mehr Action. **Shrek 2** überraschte positiv: Kamen die Spiele zum ersten Film unter TDKs Federführung reichlich schwachbrüstig daher, sieht's nun besser aus. Die "True Crime"-Entwickler Luxoflux arbeiten eng mit Dreamworks zusammen, um den Humor möglichst schadlos herüber zu retten. Auch spielerisch tut sich einiges, denn statt eines müden Hüpfers geht's in Richtung gruppenbasiertes Action-Adven-



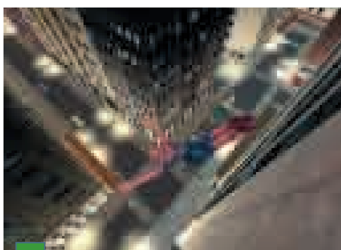
Leider gab's "Call of Duty" nur als PC-Version zu sehen – halten die Konsolenfassungen das Niveau, bekommt die "Medal of Honor"-Serie starke Konkurrenz.



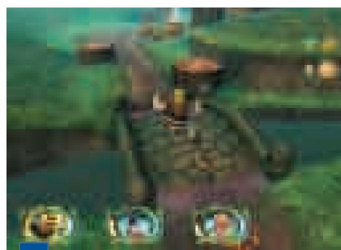
PS2 Grafisch unspektakulär, aber interessant: "Secret Weapons Over Normandy".



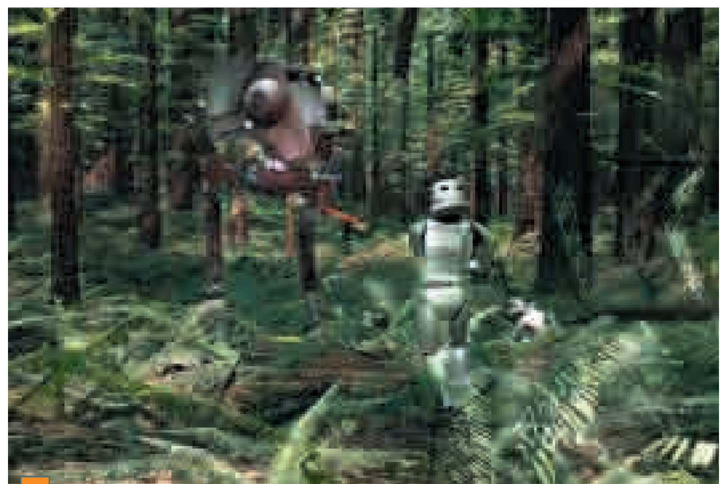
XB Die "Star Wars Jedi Academy" benötigt noch eine Menge Feinschliff.



XB Das dauert noch: "Spider-Man 2" schwingt erst zum Filmstart 2004 los.

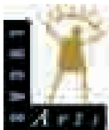


PS2 Positive Überraschung: "Shrek 2" überholt den miesen Vorgänger locker.



NGC Wird's auch spielerisch spannend? Technisch gibt's an "Rebel Strike" nichts zu meckern, jetzt müssen sich nur noch die neuen Fußmärsche als tauglich bewähren.

ture: So seid Ihr immer mit mehreren Figuren aus dem Film gleichzeitig unterwegs und löst Rätsel, indem Ihr die Spezialfähigkeiten von Oger, Esel & Co. sinnvoll einsetzt.



Alles in einem

Was sich nach der E3 abzeichnete, wurde nun bestätigt: Alle zukünftigen LucasArts-Titel erscheinen europaweit und damit jetzt auch in Deutschland über Activision. Entsprechend wurden drei Schlüsseltitel auf Activate präsentiert: Die im zweiten Weltkrieg angesiedelte Flugzeug-Action **Secret Weapons Over Normandy** von Designer-Legende Lawrence Holland (u.a. schon für das 1991 erschienene "Secret Weapons of the Luftwaffe" verantwortlich) will durch einfache Steuerung auch Anfänger schnell in packende Himmelsgefechte schicken. Die Flieger-Duelle wirkten bereits spannend, wenn auch die nüchterne Optik etwas Feinpolitur vertragen könnte. Im "Star Wars"-Universum angesiedelt, fiel der dritte "Jedi Knight"-Teil **Jedi Academy** bislang recht unspektakulär und entwicklungsbedürftig aus. Auch zu Factor 5s **Rebel Strike** ließen sich kaum neue Erkenntnisse gewinnen: Technisch steht Gamecube-Piloten das erwartet ausgezeichnete Weltraumspektakel ins Haus, doch ob die überfälligen spielerischen Neuerungen tatsächlich wie gewünscht funktionieren, war bislang noch nicht zu klären. *us*

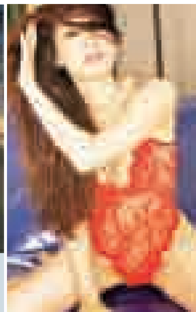
▪ ▪ ▪ Kommende Knüller: Das Activate-Line-Up für Konsolen im Überblick ▪ ▪ ▪

Name	Entwickler	System	Genre	D-Termin
Call of Duty	Sparks Unlimited	PS2, Xbox, Gamecube	Ego-Shooter	2004
Disney's Extreme Skate Adventure	Toys for Bob	PS2, Xbox, Gamecube	Sportspiel	September
Doom 3	id Software	Xbox	Ego-Shooter	2004
Movies, The	Lionhead	PS2, Xbox, Gamecube	Simulation	2004
Pitfall Harry	Edge of Reality	PS2, Xbox, Gamecube	Jump'n'Run	1. Q 2004
Secret Weapons Over Normandy	LucasArts/ Totally Games	PS2, Xbox	Flug-Action	November
Shrek 2	Luxoflux	PS2, Xbox, Gamecube	Action-Adventure	2004
Spider-Man 2	Treyarch	PS2, Xbox, Gamecube	Action-Adventure	2004
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	LucasArts/ Raven Software	Xbox	Action	November
Star Wars Rogue Squadron 3: Rebel Strike	LucasArts/ Factor 5	Gamecube	Action	Oktober
Tony Hawk's Underground	Neversoft	PS2, Xbox, Gamecube	Sportspiel	November
True Crime: Streets of L.A.	Luxoflux	PS2, Xbox, Gamecube	Action	November

Totale Pleite: Reste von 3DO werden verkauft

Die berüchtigten "Army Men" sind doch noch nicht tot: Seit Ende Juli werden die Reste des maroden Publishers 3DO auf einer Internet-Auktion (www.3doinfo.com) verhökert. Inzwischen wurden Details über die jeweiligen Bieter veröffentlicht: So erhielt Ubi Soft gegen satte 1,3 Millionen US-Dollar den Zuschlag zur Rollenspiel-Franchise "Heroes of Might & Magic" und Microsoft sicherte sich den erfolgreichen Baseball-Markennamen "Hight Heat". Den höchsten Verkaufspreis spülte unterdessen "Street Racing Syndicate" in die Insolvenz-Kassen: Ganze 1,5 Millionen Dollar legte Namcos US-Dependance für das Rennspiel auf den Tisch. Kein Wunder, besticht die von Eutechnyx entwickelte Raserei doch primär durch spärlich bekleidete Boxen-Luder. Die restlichen 3DO-Titel wie etwa "Army Men" oder das hochbudgetierte Gemetzel "Four Horseman of the Apocalypse" warten jedoch weiterhin auf einen potenten Interessenten. Sobald sich etwas tut, informieren wir Euch im Rahmen unserer News über die etwaigen Käufer.





Sexy: Bei "Street Racing Syndicate" geht's vornehmlich um heiße Öfen.

Studiengang zum Game Designer

Ihr fühlt Euch zum Spieleentwickler berufen? Dann hat die mediadesign Akademie genau das richtige für Euch: Ab November gibt's dort den 24-monatigen Studiengang 'Game Designer', der sowohl auf Charakter-Erschaffung als auch auf Informatik-Probleme eingeht. Kostenlos werdet Ihr allerdings nicht zum nächsten Peter Molyneux: Jeden Monat wollen heftige 899 Euro an die Lehranstalt überwiesen werden. Wer die nötige Finanzkraft mitbringt, informiert sich unter **www.mediadesign.de** – MAN!AC wünscht viel Glück beim neuen Traumberuf!

MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Nur in England: Staat zahlt Spiele

Nachdem wir bereits in MAN!AC 05/03 über die Forderungen nach staatlicher Förderung von Videospielen berichteten, tut sich nun tatsächlich was: Die englische Regierung unterstützt mit dem 'Access to Finance'-Programm angeschlagene Heimat-Unternehmen. Als erstes Entwickler-Studio kommen die Bitmap Brothers in den Genuss dieser Unterstützung. Das Software-Haus stand in Zeiten des Commodore Amiga für solche Knaller wie "Gods" (siehe Bild oben), geriet aber durch miese "Speedball"-Remakes ins Abseits – hoffentlich wird's wieder was.



NACHSPIEL



DAS DILEMMA MIT DER SCHADENFREUDE

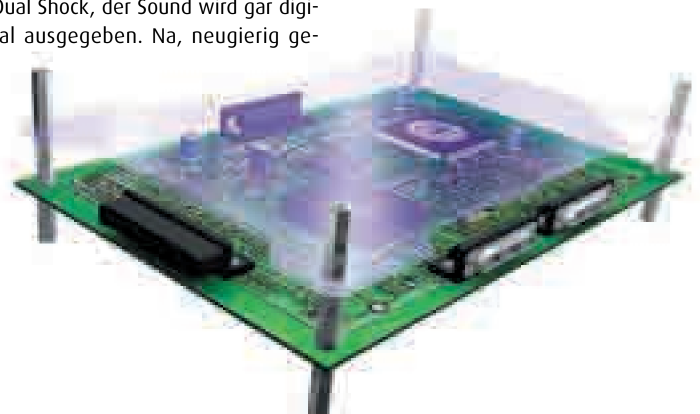
Ich geb's ja ganz offen zu: Auch mir hat die Insolvenz des Software-Gurkenlieferanten 3DO ein schadenfrohes Lächeln ins Gesicht gezaubert. Zu wach sind die bösen Erinnerungen an spielbare Unverschämtheiten wie "Portal Runner" oder die unsägliche "Army Men"-Serie. Nichtsdestotrotz darf bei allem Spott über solch desaströse Titel nicht in Vergessenheit geraten, dass zahlreiche unschuldige Entwickler vom maroden Hersteller abhängen. So lag beispielsweise die Zukunft des durchaus fähigen Eutechnyx-Teams (u.a. "Big Mutha Truckers") lange Zeit im Ungewissen, bis endlich Namco deren "Street Racing Syndicate" aufkaufte. Wahrlich kein Einzelfall, sind doch sämtliche Spieleschmieden auf den Geldhahn der Publisher angewiesen. Geht dann der sichergeglaubte Finanzgeber kurz vor Fertigstellung eines Projektes baden, bleiben Independent-Häuser auf den Kosten sitzen. Noch dazu stecken Branchen-Giganten wie Electronic Arts ihren Zaster zunehmend in hauseigene Studios, die sich sodann ums teure Lizenzgut kümmern. Ergo bleibt eigenständigen Software-Häusern oftmals nur die Nische namens Risiko: Nämlich innovative, in Eigenregie produzierte Titel mit Hit-Potenzial – vielleicht springt ja tatsächlich der nächste Blockbuster im "GTA"-Stil raus. Bleibt nur zu hoffen, dass finanzstarke Publisher ein solches Objekt dann auch zur Kenntnis nehmen.

Neue Software selbstgemacht

Wer keine Zeit für aufreibende Studiengänge zum Thema Videospiele hat (siehe News oben), kann dank Andre LaMothes XGameStation auch in Eigenregie loslegen. Das potente Stück Hardware dient als Entwicklungsplattform für Independent-Spiele. Doch obwohl der ab 12. Dezember erhältliche Software-Baukasten eine ausführliche Bedienungsanleitung enthält, sollten sich nur Zocker mit Programmier-Erfahrung ans Werk machen – ganz so simpel ist die Entwicklungs-Arbeit nämlich nicht. Spiele werden via C++ erstellt und hernach auf die beiliegende 64k-Block-Speicherkarte transferiert. Als Controller fungiert dabei Sonys Dual Shock, der Sound wird gar digital ausgegeben. Na, neugierig geworden? Dann besucht einfach die zugehörige Internet-Seite unter **www.xgamestation.com**, dort erhaltet Ihr alle Informationen und könnt das tolle Stück Hardware vorbestellen. Hier die genauen Technik-Daten im Überblick:

XGameStation

- **Motorola 16-Bit-Prozessor**
- **25 MHz Taktfrequenz**
- **Grafik-Architektur wie C64**
- **Serieller Port**
- **Keyboard-Anschluss**
- **inklusive 64k Block-Karte**
- **Kompatibel mit PS2-Pad**
- **C++-Tools enthalten**



Gewinnen mit dem SciFi-Channel



Das wird auch langsam Zeit: Mit dem SciFi-Channel kündigt sich endlich eine mediale Plattform für Videospiele an. Ab September liefert der Premiere-Spartensender allen Abonnenten Zukunfts-Serien und unzählige Spielfilme des Weltraum-Genres. Anfang 2004 wird's dann so richtig interessant: Der Kanal plant eine professionelle Games-Sendung für sein Abendprogramm.
Zur Feier des Tages verlosen wir in Zusammenarbeit mit Universal Deutschland folgende Preise:

1 x Premiere Jahresabo

2 x SciFi-Channel Taschen plus T-Shirt

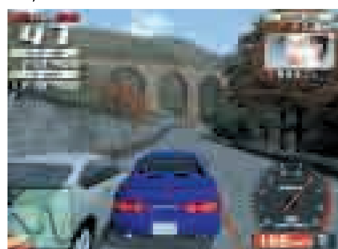
Wer gewinnen will schreibt an:
Cybermedia Verlag
Redaktion MAN!AC
Stichwort: Science-Fiction
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Einsendeschluss: **6. Oktober 2003**
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen! Viel Glück!



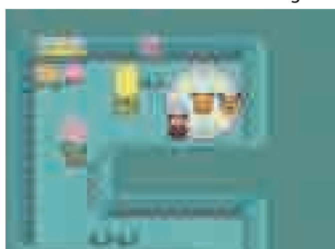
Sega renoviert seine Spiele-Studios

Wie bereits in der letzten MAN!AC gemeldet, strukturiert "Sonic"-Konzern Sega seine Entwicklungs-Abteilungen kräftig um: So gehen die United Game Artists (u.a. "Space Channel 5") im Sonic Team auf und Hitmaker ("Crazy Taxi") fusioniert mit dem Rennspiel-Team von Sega Rosso. Darüber hinaus kombiniert man Overworks ("Shinobi") und Wow Entertainment ("Vampire Night"). Aus Amusement Vision ("Super Monkey Ball") und Smilebit ("Panzer Dragoon Orta") wird schließlich ebenfalls ein gemeinsames Studio. Einzig Yu Suzukis AM2-Truppe (u.a. "Shenmue") bleibt vollständig erhalten. Trotz aller Restrukturierungen freut sich der Nippon-Konzern über ein gutes Ergebnis im zweiten Quartal 2003: Zwischen April und Juni fuhr Sega dank Japan-Erfolgen wie "Initial D" 15,8 Millionen Dollar Gewinn ein.


Geldquelle: "Initial D Special Stage".

Nintendo: Gewinn trotz Cube-Problem

Mitte August gab Nintendo-Chef Satoru Iwata bekannt, dass die Gamecube-Produktion bis auf weiteres eingestellt sei. Doch keine Sorge, diese Meldung bedeutet noch nicht das Ende des Spielewürfels – vielmehr will der Branchenriese seine überfüllten Lager leerräumen. Im ersten Quartal des aktuellen Geschäftsjahres wanderte der Gamecube nämlich weltweit gerade 80.000 (!) Mal über die Ladentheken. Ein desaströses Ergebnis, welches Nintendo nur durch seine starken GBA-Verkäufe auffangen kann: Das Monopol-Handheld wurde im gleichen Zeitraum von 3,24 Millionen Zockern erworben. Als weiterer Umsatzbringer erwieß sich das Massenphänomen "Pokémon", dessen "Saphir"- und "Rubin"-Episoden maßgeblich zu insgesamt 10,6 Millionen verkauften GBA-Modulen beitrugen.


Dollar-Maschine: "Pokémon Saphir".

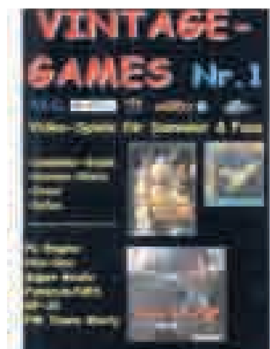
Aufruhr um Lara Croft geht weiter

Lange wurde die Zusammenarbeit zwischen Hollywood- und Videospiel-Business als Allheilmittel propagiert, doch jetzt bröckeln die zarten Bande: Angesichts der schwachen US-Einspielergebnisse (22 Millionen Dollar am Startwochenende) von "Tomb Raider: Cradle of Life" ließ Film-Gigant Paramount verlautbaren, die magere Qualität des PS2-Titels sei am Kino-Flop schuld. Zu diesem Vorwurf wollte Eidos nicht Stellung nehmen, sorgte aber mit einer anderen Neuigkeit für Aufsehen: Demnach werden die "Tomb Raider"-Erfinder von Core Design fortan nicht mehr für ihre weltberühmte Digi-Schöpfung verantwortlich sein, sondern Crystal Dynamics. Ergo entwickeln die "Soul Reaver"-Macher sämtliche Fortsetzungen zu "Angel of Darkness" – die MAN!AC-Redaktion kann's jedenfalls kaum erwarten.



Kleiner Schmöker für Sammler

Für 25 Euro erhaltet Ihr ein gut 150-seitiges, farbiges Fan-Buch mit Infos zu altehrwürdigen Videospielen. Die eher zufällige Auswahl reicht vom NES bis zum Neo Geo – jedes Spiel wird auf einer Seite mit Cover, Bildschirmfotos und spärlichen Infos zu Inhalt und Seltenheit präsentiert. Insgesamt ganz nett, aber lange nicht so hochwertig wie die Gameplan-Spielebibel (Tel. 04506/694).



Spiele-Hersteller verklagt Eminem

US-Hersteller Conspiracy Entertainment zerrt Rapper Eminem vor Gericht – es geht um fünf Millionen US-Dollar. Der Skandal-Sprechsänger ließ einen Vertrag mit der Spieleschmiede platzen, um so an einen größeren Deal (mit Rockstar Games) zu kommen. Dementsprechend wird der von Conspiracy eigentlich geplante PSone-Musiktitel mit dem Hip-Hop-Star nicht mehr erscheinen.


Bald in "GTA"? Mega-Rapper Eminem.

AM RANDE

+++Tag des jüngsten Gerichts: Der Aktienkurs von Activision fiel nach der Verschiebung von "Doom 3" aufs nächste Frühjahr um 15 Prozent. Außerdem nagte der arg verspätete Release-Termin von "True Crime" an der Börsennotierung. **+++ Fieses Wasser:** Die Entwickler-Studios der ".hack"-Macher Cyber Connect wurden Ende Juli von einer Sturmflut verwüstet. Wichtige Daten wurden allerdings nicht vernichtet. **+++ Danke George:** Die US Airforce hat 17 europäische Kasernen mit Xbox-Konsolen ausgestattet. Besonders Online-Ballereien stünden hoch im Kurs der Soldaten. **+++ Magerer Nippon-Markt:** Die japanischen Software-Hersteller konnten in heimatlichen Gefilden 2002 nur noch zwei Milliarden Dollar umsetzen – ein Rückgang von fast zehn Prozent im Vergleich zum Vorjahres-Ergebnis. **+++ Die Hoffnung stirbt zuletzt:** TDK Mediactive muss im ersten Quartal des aktuellen Geschäftsjahres einen Verlust von 7,7 Millionen Dollar verkraften. Nun sollen die "Muppets", "Shrek" und "He-Man" den Karren aus dem Finanzloch ziehen – wenn das mal hinhaut. **+++ Harte Zeiten:** Elektronik-Riese Sony konnte von April bis Juni 2003 nur einen Bruchteil seines Vorjahres-Gewinns verbuchen. Der Grund liegt vor allem im rückläufigen Interesse an der PS2.



Die Zukunft der Konsolenwelt



Cell – Das Herz der PS3

Teil 1

Seit einiger Zeit geistert ein Name wie ein Mythos durch die Computerszene: 'Cell' – die wundersame Prozessortechnik aus dem Hause Sony, die auch in der Playstation 3 Verwendung finden soll. Für Furore sorgte schließlich die Ankündigung, dass ihr patentierter 'Cell'-Chip die Schallmauer von ein TeraFLOPS (1 Billion Operationen pro Sekunde) durchbrechen wird. Zum Vergleich: Der momentan schnellste Rechner der Welt, der "Earth Simulator", bringt es auf 36 TeraFLOPS, während ein handelsüblicher Pentium-4-Rechner mit 3 GHz auf ungefähr 0,012 TeraFLOPS (zwölf GigaFLOPS) kommt. Damit würde sich die PS3 bei den schnellsten Superrechnern der Welt Platz 56 sichern. Wie soll das aber möglich sein?

Kleines Cell-Glossar

APU
Attached Processor Unit: 128-Bit-Prozessor mit vier FPU- und vier Integereinheiten samt 128 KByte Stapelspeicher.

DMAC
Direct Memory Access Controller: Steuereinheit für schnellen Speicherzugriff.

FLOPS
Floating Point Operations per second: Fließkomma-Berechnungen pro Sekunde für die Ermittlung der Prozessorleistung.

FPU
Floating Point Unit: Numerischer Coprozessor für mathematische Operationen.

Giga
1.000.000.000 Einheiten (eine Milliarde)

Mega
1.000.000 Einheiten (eine Million)

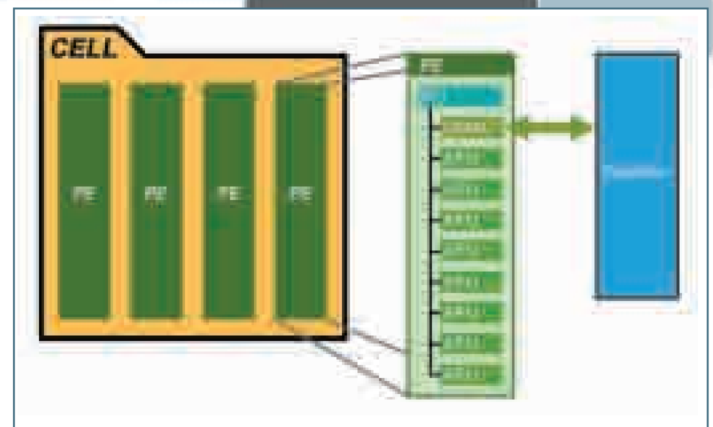
PE
Processing Element: Prozessorgruppe, die mehrere Sub-Prozessoren (PU, DMAC, APU) zusammenfasst.

PU
Processing Unit: Herz eines PEs und Prozessor für die Steuerung von APUs.

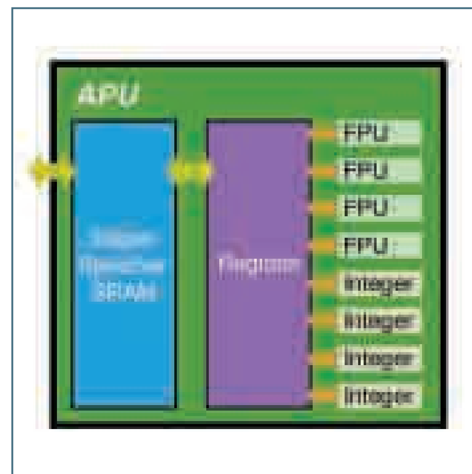
Tera
1.000.000.000.000 Einheiten (eine Billion)

Modulare Zellen

Die 'Cell'-Architektur, die 5 Jahre Entwicklung und über 400 Millionen US-Dollar verschlang, ist speziell auf die Netzwerkkommunikation ausgelegt. Dazu hat jeder 'Cell' uneingeschränkten Zugriff auf Datenspeicher, Prozessoren und Ressourcen anderer 'Cells'. Dieser universelle, leicht erweiterbare Aufbau kann neben der neuesten Playstation-Generation auch in Servern, PCs, Notebooks, PDAs oder vielleicht auch bei zukünftigen Handhelds Verwendung finden – mehrere Cell-Einheiten pro Gerät werden wohl keine Seltenheit sein. Für die Kommunikation im lokalen oder globalen Netz identifizieren sich die Einheiten via unverwechselbarer IP-Adresse. Damit kann jede Zelle auch separat angesprochen und genutzt werden. Im Netzwerk-Verbund verschmelzen diese zu einem riesigen Rechner mit gigantischer Leistung. Inwieweit diese Technik nutzbar ist, bleibt aber noch abzuwarten. Sony hält sich mit derartigen Plänen noch sehr bedeckt.



Baukastenprinzip: Ein 'Cell' besteht aus Prozessor-Einheiten (PE), die sich aus Prozessoren (PU und APU) samt Zugriffssteuerung für den Speicher (DMAC) aufbauen.



Für bombastische Leistungen schlummern vier FPU- und vier Integer-Einheiten in einer APU.

Stück für Stück

Die Modularität setzt sich im Aufbau eines 'Cell'-Chips fort: Dieser setzt sich nämlich aus einem oder mehreren unabhängigen CPU-Elementen (Processing Element – PE) zusammen (siehe Abbildung oben), die beliebig stapelbar sind. Sie enthalten allesamt eine hochgezüchtete Prozessor-Einheit (Processing Unit – PU) mit PowerPC-Kern für Steueraufgaben. Dazu gesellen sich noch Coprozessoren (Attached Processor Units – APUs) sowie ein DMAC (Direct Memory Access Controller) für den blitzschnellen Speicherzugriff.

Neben Rechenoperationen organisiert und koordiniert die PU Daten und Anwendungen für die unabhängig agierenden APUs. Letztere bauen sich aus vier Integer-Prozessoren, vier Fließkomma-Prozessoren (FPUs) und lokalem Stapelspeicher (128 KB) auf (siehe Abbildung links). Dabei erlangt eine einzelne APU die theoretische Leistung von 32 GFLOPS. Den nötigen Speicher beantragen die 128-Bit-Unterprozessoren beim Speichercontroller DMAC, der die Zugriffe auf den Hauptspeicher koordiniert.

Die einfache Kombinierbarkeit und der Verbund nach dem Baukastenprinzip garantiert hohe Verarbeitungskapazitäten der 'Cells' und die Eliminierung der berüchtigten 'Flaschenhälse'. Wir sind gespannt, ob sich die Technik in der Praxis wirklich als Wunderchip entpuppt.

In der nächsten Ausgabe beleuchten wir den Aufbau der PS 3 und nehmen deren Anwendung unter die Lupe. *ts*

OVERSEAS

F-Zero GX









NGC Über den Wolken: Gigantische Sprünge sind in "F-Zero GX" keine Seltenheit. Via beigelegter 'License Card' (rechts oben) ist der Datenaustausch mit dem "F-Zero AX"-Automaten möglich.

NGC Auf der Außenseite einer Röhre (oben) und in einer Steilkurve – die Ideallinie entscheidet über Sieg oder Niederlage.

Wie sich die Zeiten ändern: Vor wenigen Jahren waren Nintendo und Sega noch erbitterte Konkurrenten auf dem heiß umkämpften Videospielmarkt. Jetzt erscheint mit "F-Zero GX" die erste Auftragsentwicklung des ehemaligen Dreamcast-Herstellers für Big Ns schnuckeligen Würfel.

Aller guten Dinge

...sind bekanntlich drei – und so tritt "F-Zero GX" kompetent in die Fußstapfen der beiden glänzenden Vorgänger ("F-Zero" für SNES und "F-Zero X" fürs N64). Im Gegensatz zur mittlerweile herangereiften Highspeed-Konkurrenz "Extreme-G" und "Wipeout" verzichtet die Nintendo-exklusive Raserei erneut gänzlich auf den Einsatz von Waffen. Auf den über zwei Dutzend Pisten zählen allein Euer fahrerisches Können, das taktisch kluge Ausnutzen von Beschleunigungsstreifen, Luftbremsen und Turbo-Boost sowie das geschickte Wegrempeln Eurer 29 Gegner.

Wie gewohnt tretet Ihr in mehreren Spielvarianten an: Lernt die Kursführung im 'Practice'-Modus, knackt die Bestzeit in der 'Time Attack', rast gegen bis zu drei menschliche Kumpel im 'VS Battle', absolviert diverse Prüfungen (wie 'Sammle in drei Runden alle Energiekapseln ein' oder 'Gewinne das Duell gegen den Herausforderer') im 'Story'-Abschnitt und versucht Euch an unterschiedlich schweren Meisterschaften. Wem das auf Dauer nicht reicht, bastelt sich unter dem Menüpunkt 'Customize' seinen Traumgleiter zusammen und kauft sich gegen Punktezähler frische Piloten samt Vehikel oder weiterführende Story-Episoden.



NGC Im 'Customize'-Menü bastelt Ihr an Eurem eigenen Fahrzeug und kauft Euch neue Story-Episoden (rechts).

Berg- und Talfahrt

Empfindliche Spielernaturen mit nervösem Magen seien vor "F-Zero GX" gewarnt: Die penibel ausgearbeiteten Strecken strapazieren Eure Sinneszellen mit wahnwitzigen Gefällen, Korkenzieher-Drehern, Sprüngen, Loopings und anderen spektakulären Fahrmanövern. Spitzengeschwindigkeiten jenseits der 'Mach 2'-Marke sind für geübte Piloten dabei an der Tagesordnung – spätestens ab der zweiten Runde, in der Ihr auf Knopfdruck einen Turbo-Boost aktivieren dürft. Der Haken an der Sache: Jeder Tempo-Schub geht wie eine Kollision mit der Pistenbegren-

COMING NOW...

in USA

SEPTEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
.hack Part 3: Outbreak	Bandai	Rollenspiel	unwahrscheinlich
DDRMAX 2	Konami	Musikspiel	unwahrscheinlich
Dynasty Tactics 2	Koei	Strategie	realistisch
Lethal Skies 2	Sammy	Action	realistisch
NASCAR Thunder 2004	Electronic Arts	Rennspiel	unwahrscheinlich
NFL Blitz Pro	Midway	Sportspiel	unwahrscheinlich
Rent A Hero No. 1	AIA	Action	unwahrscheinlich
Voodoo Vince	Microsoft	Jump'n'Run	sicher
Auto Modellista	Capcom	Rennspiel	sicher
Billy Hatcher and the Giant Egg	Sega	Jump'n'Run	sicher

OKTOBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Baldur's Gate Dark Alliance 2	Interplay	Action-Adventure	sicher
Deer Hunter	Atari	Action	unwahrscheinlich
kill.switch	Namco	Action	realistisch
King of Fighters 2000 & 2001	SNK	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Monster Rancher 4	Tecmo	Simulation	unwahrscheinlich
RPG Maker 2	Agetec	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Grabbed by the Ghoulies	Microsoft/Rare	Action-Adventure	sicher
Outlaw Golf 2	Simon & Schuster	Sportspiel	sicher
Kirby Air Ride	Nintendo	Rennspiel	sicher
Pikmin 2	Nintendo	Strategie	sicher

in JAPAN

SEPTEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Drakengard	Square-Enix	Action	realistisch
Karaoke Revolution	Konami	Musikspiel	realistisch
Sega Ages: Space Harrier	Sega	Action	unwahrscheinlich
Dinosaur Hunting	Microsoft	Action-Adventure	unwahrscheinlich
Phantasy Star Online Episode 3	Sega	Rollenspiel	realistisch
Tengai Makyou 2: Manjimaru	Hudson	Rollenspiel	unwahrscheinlich

OKTOBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Dance Dance Revolution Extreme	Konami	Musikspiel	unwahrscheinlich
Naruto: Narutimett Hero	Bandai	Action	unwahrscheinlich
Shadow Tower Abyss	From	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Uchu no Stellvia	Bandai	Adventure	unwahrscheinlich
Way of the Samurai	Spike	Action-Adventure	realistisch
The Castle of Shikigami 2	Media Quest	Action	unwahrscheinlich

PAL-Veröffentlichung: sicher · realistisch · unwahrscheinlich

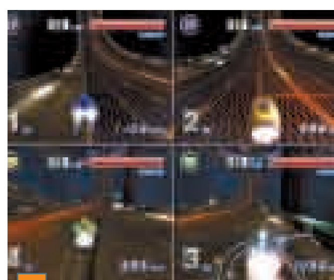


NGC Turbo-Power: Auf langen Geraden verschafft Ihr Euch via Extra-Boost und Beschleunigungs-Streifen entscheidende Vorteile.

zung zu Lasten der Gleiter-Energie. Ist Euer Schutzschild-Vorrat aufgebraucht, bedeutet eine weitere Karambolage das Aus – nur regelmäßiges Auftanken auf speziellen Ladestreifen sichert Euer Überleben! Zählten in den beiden Vorgängern ausschließlich schiere Geschwindigkeit und stabil hohe Bildrate, bietet "F-Zero GX" nun endlich auch abseits der Strecke was fürs Auge. So rast Ihr beispielsweise nachts durch eine schwebende Las-Vegas-Variante begleitet von blinkenden Neoleuchtreklamen, braust durch ein gigantisches Röhrensystem mit überdimensionalen, sich drehenden Ventilatoren und bestaunt beim rasenden Vorbeiflug riesige Sandwürmer beim Herumtollen in der Wüste.

Zwischen Lust und Frust

Wie die beiden Vorgänger stellt "F-Zero GX" in puncto Schwierigkeitsgrad kein Kind von Traurigkeit dar: Die CPU-Gegner agieren knallhart, schubsen Euch schon mal von der Strecke und verpassen nur selten einen Beschleunigungsstreifen. Wer in den höheren Schwierigkeitsstufen ganz oben auf dem Treppchen stehen will, muss viele Übungsrunden einplanen – denn schließlich warten viele freispielbare Extras (wie z.B. die Pisten aus dem Arcade-Pendant "F-Zero AX" und versteckte Piloten) auf den ausdauernden Zocker.



NGC Vierspieler-Modus: extrem schnell und flüssig, aber ohne weitere Gegner.

Für den stärksten Motivationsschub sorgt jedoch die Kombination von Geschwindigkeitsrausch und ausgeklügeltem Kursdesign: Habt Ihr erst mal die Ideallinie samt Turbotaktik auf einer Strecke herausgefunden, gibt's kein Halten mehr. Ihr sitzt mit schweißnassen Händen gebannt vor dem Fernseher (Besitzer von Großbildschirmen oder Projektoren jubeln ob der 16:9- sowie Progressive-Optionen) und gleitet dank millimetergenauer Steuerung im Affenzahn kontrolliert über die mit Sprüngen, Minen respektive anderen Hindernissen gespickten Achterbahn-Pisten – ein adrenalingeschwängertes Erlebnis, das sich keiner entgehen lassen sollte! Der Story-Modus sorgt mit knüppelharten Herausforderungen jedoch mitunter für Frust und auch in der stets flüssigen, aber gegnerlosen Vierspieler-Variante wäre mehr drin gewesen. *os*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sega, Japan
PAL-Veröffentlichung: Oktober

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ GBA-Link, ○ Keyboard, ○ Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Surround, ✓ Pr. Scan, ○ ProLogic 2

F-Zero GX



Tempo-Overkill: mit 60 Bildern pro Sekunde über ausgeklügelte Achterbahn-Pisten – was für ein Spaß!

Final Fantasy Crystal Chronicles





NGC Da hilft nur die Flucht: Viele Kreaturen wie dieser Greifvogel attackieren Euch mit magischen Geschossen – am besten Ihr zahlt mit gleicher Münze zurück.

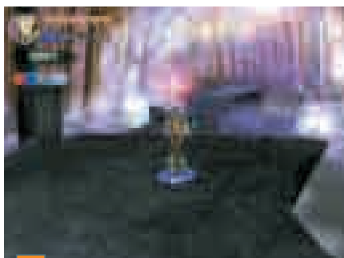
Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte: So geschehen beim Zwist zwischen Rollenspiel-Gigant Square und Hardware-Hersteller Nintendo. Während Sony "Final Fantasy 7" als Nippon-Zugpferd vor seine Ur-Playstation spannte, schaute der "Mario"-Konzern in die RPG-Röhre. Doch die Zeit heilt bekanntlich alle Wunden: Dank werbeträchtiger Aussöhnung bzw. der Gründung des kooperativ finanzierten 'Game Designer's Studio' kommen nun auch Cube-Besitzer in den Genuss eines "Final Fantasy"-Epos. Mit seinen PS2-Brüdern teilt das brandneue Würfel-Abenteuer jedoch allenfalls Herkunft wie Grafik-Qualität: Egal ob Zufallskeilereien, bombastische Rendersequenzen oder rundenbasierte Taktik-Gefechte – Squares heißersehnte Nintendo-Rückkehr wirft all diese Serien-Markenzeichen über Bord. Vielmehr erinnnert die Kristall-Chronik durch Echtzeit-Kämpfe, kunterbuntes Märchen-Szenario und kräftige Mehrspieler-Schlagseite frappierend an den SNES-Klassiker "Secret of Mana".

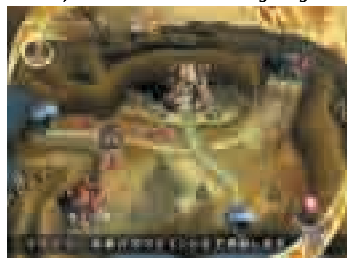
Auf der Jagd nach Wasser

Ohne spannende Hintergrund-Story kommt freilich auch "Final Fantasy: Crystal Chronicles" nicht aus: Als mutiger Knuddel-Teenager sucht Ihr nach Milura-Bäumen, die eine magische Flüssigkeit absondern. Euer Heimatdorf speist nämlich mit diesem Zauber-Dünger einen riesigen Kristall bzw. schützt sich auf diese Weise vor bösem Nebel – drei Tropfen halten den Mörder-Dunst für jeweils ein virtuelles Jahr fern. Vor Eurer Metamorphose zum bewunderten Heroen will jedoch zuerst eine geeignete Charakterklasse gefunden werden. Vier Rassen mit individuellen Eigenschaften stehen zur Wahl: Mitglieder der Yuke-Sippe zaubern gerne, das kleinwüchsige Lilty-Volk wuchert mit perfekter Verteidigung, der Selkie-Krieger haut am stärksten zu und Clavat-Vertreter repräsentieren die Allround-Fraktion. Unabhängig von dieser Stammes-Zugehörigkeit legt Ihr die weiten Wanderwege zu den heiligen Pflanzen via Oberwelt-Karte zurück – lediglich zufällige Plauder-Begegnungen bremsen die zügige Automatik-Reise. Am erwählten Ziel-Dungeon angekommen, finden sich 128-Bit-Abenteurer in schicken Polygon-Umgebungen wieder: Die Ländereien-Palette reicht dabei von finsteren Minenschächten über bonbonfarbene Pilzwälder bis hin zu verwunschenen Schlossruinen und brodelnden Vulkan-Gegenden. Dementsprechend breit gibt sich das ortsansässige Monster-Aufgebot: Einäugige Flugechsen, keulenschwingende Golems, krabbelnde Giftwürmer, wieselflinke Raubkatzen und glühende Elementarwesen stellen gerade mal einen Bruchteil des Feindreigens dar. Nur logisch, dass Euer Digi-Zögling per A-Taste mit allerhand Gegenmaßnahmen kontert: Sei es nun simpler Schwertstreich, spektakuläre Zauberei oder fixer Item-Einsatz – der Allheil-Knopf löst jedwede Standard-Aktion aus. Einen kleinen Haken hat die vermeintlich simple Steuerung dennoch: Ihr müsst zuerst mit den Schulterbuttons die gerade angedachte Funktion anwählen – besonders beim Wechsel zwischen Blocken und Schlagen ein nervig-kompliziertes Unterfangen. Wesentlich intuitiver kommt der Gebrauch von Spezialschlägen sowie Magie daher: Einmal aufgeladen, lenkt Ihr die Mörder-Attacken via Fadenkreuz ins Ziel.

Hilfreiches Wollknäuel

Hier kommt Euer KI-Partner ins Spiel: Während der kompletten Solo-Expedition eskortiert Euch nämlich ein Moogle, dessen Zaubersprüche mit den Eurigen koppelbar sind. Außer-





NGC Reisen nach "Crystal Chronicles"-Art: Die versiegelten Tore auf der Weltkarte (rechts) lassen sich nur mit korrekt eingefärbten Kristallen passieren (links).

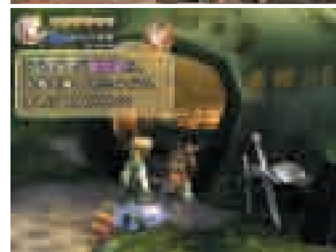


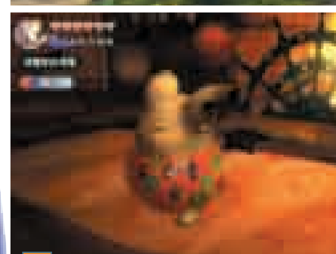
NGC Kombinieren geht über studieren: Wenn Ihr Zaubersprüche mit denen Eures Kumpels verbindet, kommt eine mächtige Super-Magie heraus.



NGC Mehrspieler-Alltag: Während Ihr Euch auf dem TV-Bildschirm (oben) mit einem dicken Boss prügelt, zeigt der GBA (siehe rechts) die zugehörige Karte an.





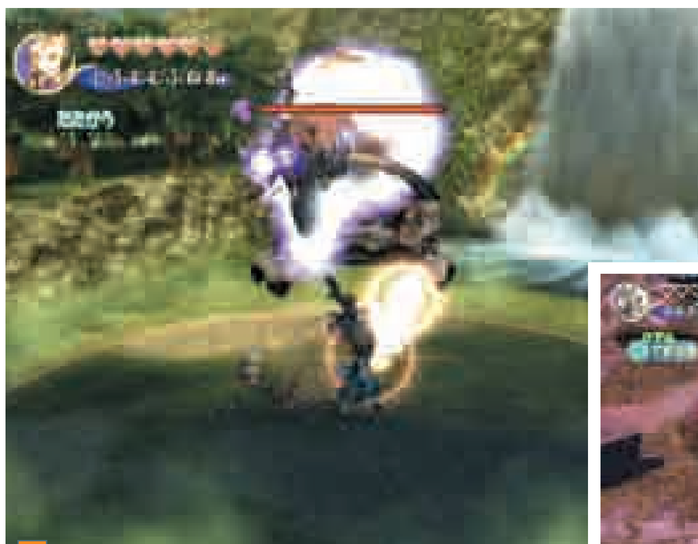


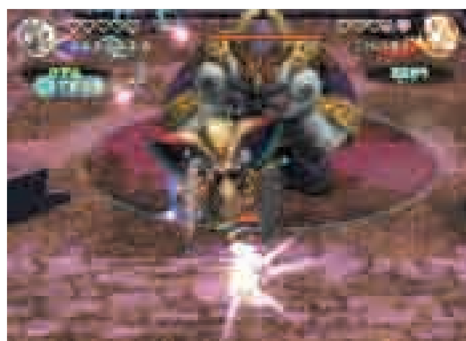
NGC Erholsam: In Städten kauft Ihr Waffen oder malt Euren Moogle bunt an.

dem schleppt Euch der kleine Wuschelkopf den so genannten 'Crystal Cage' hinterher: Wer die kreisrunde Aura dieses Trogs verlässt, ist dem anfänglich erwähnten Todesnebel schutzlos ausgeliefert und verliert seine herzförmige Lebensenergie. Im Verhältnis zu den Hieben der zahlreichen Zwischenbosse sind solche Verletzungen aber nur ein Klacks: Riesen-Hydra, Purpurdrache sowie Metall-Skorpion bereiten Euch reihenweise Kopfzerbrechen. Clevere Fantasy-Helden besuchen deshalb regelmäßig ein sicheres Städtchen: Ganz genrekonform kauft Ihr dort Energiespender wie Früchte, sucht zwecks Minispielen nach Moogle-Behausungen oder lasst Euch vom Schmied frische Ausrüstung basteln.

Zusammen sind wir stark!

Den so gestählten Solo-Charakter dürft Ihr hernach ins Multiplayer-Vergnügen exportieren: Zusammen mit bis zu drei weiteren GBA-Besitzern (ohne Handheld funktioniert's nicht!) balgt Ihr Euch kooperativ durch die Kampagne. Analog zur Spieleranzahl steigt alsdann auch das Spaß-Potenzial: Taktische Absprachen, gemeinsame Jubelschreie und die Einbindung des GBA als Controller-Ersatz (der NTSC-Version liegt ein Link-Kabel bei) machen Schwächen des Solo-Parts vergessen. Einzelgängern wirft das auf Zusammenarbeit ausgelegte Grundkonzept dagegen Knüppel zwischen die Beine. Verkomplizierte Kontrollen garniert mit harschem Schwierigkeitsgrad sorgen für Frustmomente en masse. Trotzdem lässt Euch das Action-Abenteuer dank wunderhübscher Knuddeloptik, ausgeklügeltem Leveldesign sowie motivierender Charakter-Pflege nicht so schnell los. Für Gruppen-Zocker ist's hingegen ein absoluter Pflichtkauf. *tk*





NGC Ständige Feinde: Am Ende jedes Levels trefft Ihr auf einen rabiaten Riesengegner der Marke Mega-Krabbe oder Bärenkönig (rechts).



Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Square Enix, Japan
PAL-Veröffentlichung: 2. Quartal 2004

Spezielle Peripherie: Lenkrad, ✓ GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, ProLogic 2

Final Fantasy Crystal Chronicles

Gamecube





83% Spielspaß

Liebevoll präsentiertes Action-RPG: solo etwas unhandlich, im Mehrspieler-Modus grandios.

Mario Golf: Toadstool Tour

NGC Schlecht gelöst: Große Charaktere versperren beim Putten den Blick.

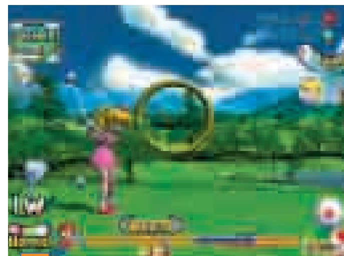
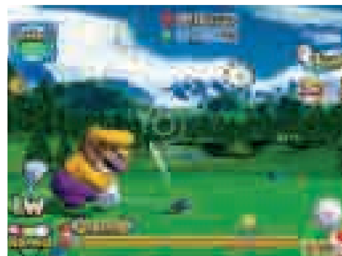

NGC Jetzt ist Vorsicht gefragt: Wird der Schlag aus dem Bunker zu lang und geht übers Grün hinaus, erwacht die Bombe und frisst Euren Ball auf.


NGC Ungewohnter Spielort: In den Baumwipfeln des Kong-Dschungels reicht der Platz nur für haarige Par-3-Löcher.

Mit erstaunlich wenig Vorabwerbung schickt Nintendo sein Maskottchen mitten im traditionellen Sommerloch an den Start, damit zumindest amerikanische Gamecube-Zocker nicht mangels Beschäftigung selbst Sport treiben müssen. "Mario Golf: Toadstool Tour" enstand wie der N64-Vorgänger beim japanischen Entwickler Camelot, der sich neben der GBA-Rollenspielserie "Golden Sun" vor allem der Sportspielprogrammierung verschrieben hat.
Für die jüngste Episode galt offensichtlich das Bestreben, altbekannte Tugenden zu bewahren, denn Experimente blieben praktisch aus: Auf eine analoge Schlagsteuerung verzichtet "Mario Golf" zur Gänze, dafür wurde am Drei-Klick-System gebastelt. Anfänger stellen dank automatischem Schwung durch zweimaliges Drücken sicher, dass ihnen kein Ball mehr durch ungewünschten Spin aus der Bahn fliegt. Profis wiederum beeinflussen den Drall durch simple Knopfcombos nun direkter.

Sippenhaft

Alle Mitglieder der erweiterten "Mario"-Familie stehen zur Wahl und unterscheiden sich u.a. in Schlagstärke und Präzision. Fleißige Golfer spielen sich eine Hand voll versteckter Bonus-Charaktere sowie insgesamt sechs Plätze frei, von denen es drei in sich haben: So findet sich ein Neun-Loch-Kurs mit Par-3-Löchern in den Baumwipfeln wieder, während ein anderer Parcours mit besonders schnellen Flecken auf dem Grün präzises Anspiel erfordert. Die Krönung stellt der Kurs rund um Prinzessin Toadstools Schloss dar: Dort findet Ihr u.a. Warpröhren, die den Ball teleportieren, oder angekettete Kanonenkugeln, die Euer Spielgerät kurzerhand verspeisen, falls es in ihre Nähe rollt. Neben üblichen Matchvarianten wie Einzelspiel, Turnier oder Teamduell packte Camelot ein paar witzige Modi auf die Mini-DVD: Die aus dem N64-Teil bekannte Ring-Attacke (schlagt den Ball durch schwebende Kreise) ist wieder mit dabei, alternativ klaubt Ihr nun auch Münzen auf oder betätigt Euch beim Tempo-Golf. Fies fällt die Glücksvariante aus, in der Ihr bei jedem Loch nur drei zufällig ausgewählte Schläger einsetzt. Leider finden sich weder ein komplexerer Karriere-Modus noch durch Preisgelder freispielbare Extras, um Euren Sportler aufzumöbeln.



NGC Während Ihr die goldenen Ringe (links) exakt durchspielen müsst, reicht es zum Sammeln der Münzen (rechts) aus, wenn Euer Ball in der Nähe vorbei fliegt.

Bunte Ballschwingerei

Grafisch wird solide Kost im "Super Mario Sunshine"-Stil geboten: Die Charaktere überzeugen mit witzigen Animationen, während die Kurse mit den obligatorischen Signalfarben und spaßigen Umgebungsobjekten unspektakulär, aber durchaus hübsch ausfallen.
Das größte Manko von "Mario Golf: Toadstool Tour" ist jedoch, dass Camelot aus den Möglichkeiten zu wenig gemacht hat: Lediglich sechs Kurse, die dank Simpelsteuerung auch Anfänger schnell erspielen, und keine auf längere Dauer ausgelegte Spielmodi sind arg wenig – gerade im Vergleich zum amerikanischen Konkurrenten "Tiger Woods PGA Tour". Wer allerdings dessen strengen Realismus und die gewöhnungsbedürftige Steuerung nicht mag, der ist mit "Mario Golf" prima bedient – bei anspruchsvolleren Golfern reicht's für das Nintendoprodukt jedoch nur zu Platz zwei. *us*

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

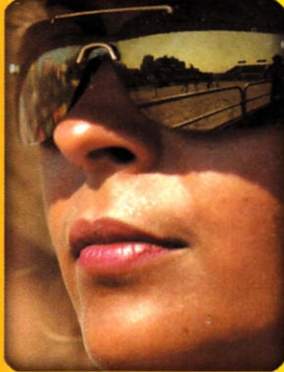
Entwickler: Camelot, Japan
PAL-Veröffentlichung: 2004

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ Pr. Scan, ✓ ProLogic 2

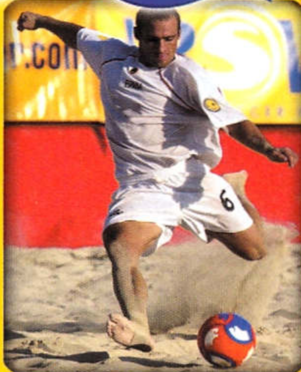
Mario Golf: Toadstool Tour
Gamecube 80% Spielspaß
Buntes wie spaßiges Simpelgolfen in hübscher Aufmachung – etwas sparsam ausgestattet.

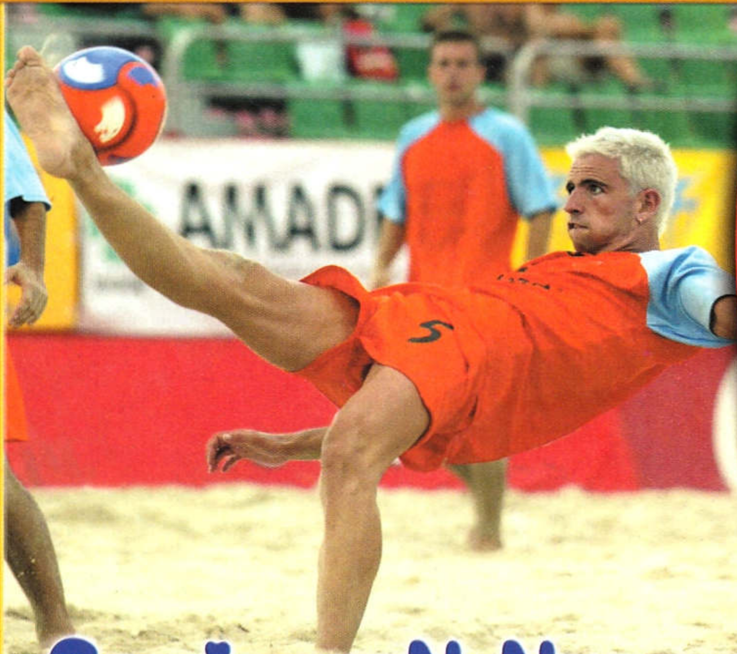


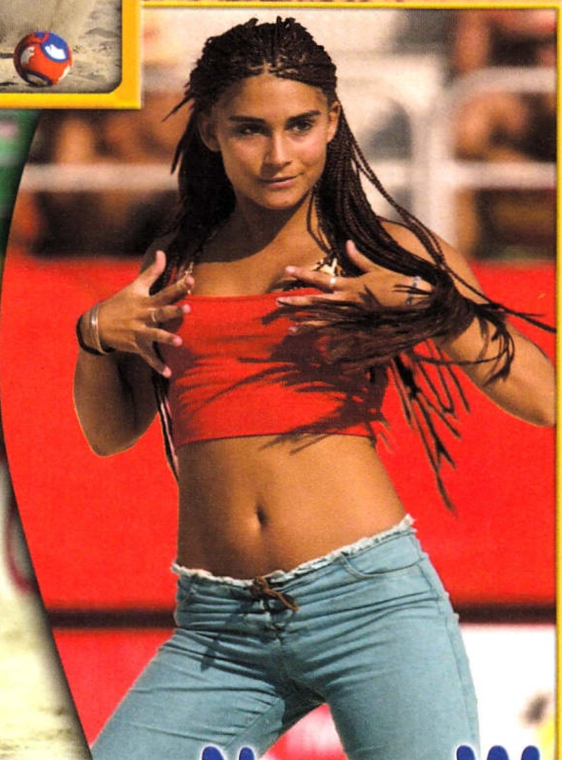
PRO BEACH SOCCER











DIE SCHÖNSTEN NEBENSACHEN DER WELT!

FEATURES

- Festival-Stimmung an 4 exotischen Locations jeweils bei Tag oder Nacht: Rio, Marseille, Bangkok und Venice Beach
- Pures Arcade-Feeling durch superschnelle Spielzüge und jede Menge Torszenen
- DJs sorgen für coole Beats und außergewöhnliche Live-Kommentare in jeder Location
- Detaillierte Grafik mit Gesichtsanimationen, realistischen Texturen und 7000 Polygonen pro Spieler
- Mehr als 1000 Motion-Capture-Animationen zweier Nationalspieler für realistische Bewegungen
- Individuell gestylte Spieler in coolen Outfits sorgen für authentische Atmosphäre
- Original-Regeln in Zusammenarbeit mit der Beach Soccer Association



Erhältlich für PlayStation 2, PC, Game Boy und Xbox.

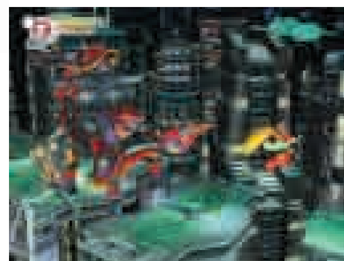
wanadoo

www.wanadoo-edition.com

Rockman X7



PS2 Mit Zero erklimmt Ihr hohe Plattformen und stürzt Euch in den Nahkampf: Im Bild umkreist Ihr eine Riesenspinne, die Euch Stachelrollen in den Weg wirft.



PS2 Mächtige Robotertiere fordern Euer Geschick: Ihr flüchtet vor Skorpionen (links) und reflektiert die Feuerprojektile der Seeschlangen mit dem Schwert.

In stolzen 15 Jahren hat sich die "Mega Man"-Serie (in Japan "Rockman") kaum verändert: Aus der Seitenperspektive hüpft und ballert Ihr durch rund acht Levels und nehmt den Obermotzrobos die Extrawummen ab, dann folgt das Finale mit dem bösen Dr. Wily oder einem anderen Schurken.

Von allen Seiten

Nach exotischen Ausflügen in "Legends"- und "Network"-Welten kommt jetzt "Rockman X7", in dem Capcom zum ersten Mal Mut zu einschlägigen Veränderungen zeigt. Schon zum Start erwartet Euch die erste Überraschung: Statt Rockman steuert Ihr den Robo Axl, der aus der Festung der Verbrecherbande Red Alert flieht. Der Neuling ballert mit der Pistole, kann schweben und die Spezialattacken der meisten Feinde imitieren. Nach wenigen Hüpfern eilt Zero zur Hilfe, der wie gewohnt mit Laserschwert und Doppelsprung kämpft – per L2-Taste könnt Ihr die Helden wechseln und so Eure Kampftaktik den Feindesscharen jederzeit anpassen. Rockman stößt im späteren Spielverlauf zu dem Duo, aber nur jeweils zwei Helden dürft Ihr in einen Level mitnehmen.

Völlig neu ist zudem die wechselnde Perspektive: Je nach Levelabschnitt steuert Ihr Euren Helden von der Seite, hinten, aus isometrischer Perspektive oder gar von unten – in manchen Levels könnt Ihr auch über die Decke laufen, dann lenkt Ihr seitenverkehrt. Auch der Bewegungsspielraum variiert, es gibt die gewohnten 2D-Festungen mit Leitern und Kisten sowie Abschnitte mit Tiefe – Ihr dürft also in den Hintergrund ausweichen. Mit detaillierten Cel-Shading-Figuren, schwungvollen Anime-Schnipseln und leuchtenden Blitz- und Lasereffekten ist "X7" das spektakulärste "Rockman"-Abenteuer. Wegen dem Wechsel von Helden, Perspektive und Mobilität müsst Ihr ständig umdenken, das ist ganz schön knifflig! Trotzdem trifft jeder Schuss, denn Rockman und Axl zielen automatisch: Per R2-Taste wechselt Ihr zwischen den Geschützen und Roboinsekten. In einigen hektischen Abschnitten mit Laserfallen und beim Nahkampf will das Fadenkreuz aber schon mal einen Gegner nicht anpeilen – dann müsst Ihr die Stellung ändern oder eine Kugel einstecken.





PS2 Rettet die Reploids (links) und bekämpft die Wächter (rechts): Optimale Übersicht garantiert die Zielfunktion, die auch Feinde hinter Hindernissen markiert.

Retter der Reploids

Wie üblich stürmt Ihr acht Flugzeugträger-, Wald- und Fabriklevels und klaut für Rockman die Waffen der Bosse. Für einen hohen Wiederspielwert sorgen allerdings die insgesamt 128 Reploids, das sind Robogeiseln, die von den Feinden beschossen werden. Wenn Ihr sie nicht schnell genug rettet, werden sie für alle Zeiten niedergestreckt – Ihr habt nur einen Versuch, selbst wenn Ihr ein Leben opfert und den Level so neu startet! Zum Glück dürfen Perfektionisten in der Levelauswahl flott den letzten Spielstand laden. *oe*

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	-
Online	-

Entwickler: Capcom, Japan

PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

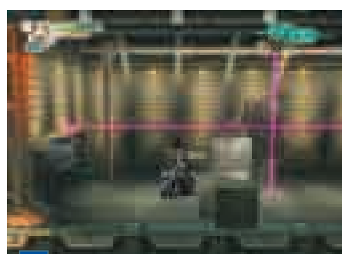
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard

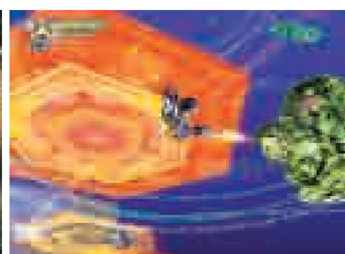
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Rockman X7

Playstation 2 – 80% Spielspaß

Endlich mal was Neues: "Rockman X7" überrascht mit drei Helden und zig Perspektiven!





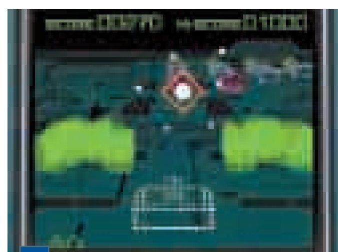
PS2 Traditionelle 2D-Levels (links) und verwirrende Kopfüber-Abschnitte (rechts) in einem Spiel: Im neuesten "Rockman" sorgt Capcom für einige Überraschungen!

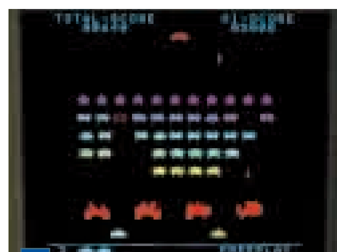


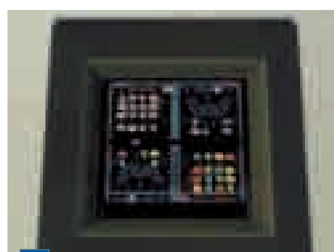
PS2 In der Levelauswahl findet Ihr Spielstand-Manager und Reploid-Liste.

Space Invaders Anniversary

Wie die Zeit vergeht: Vor einem Vierteljahrhundert tanzten erstmals die pixeligen und piepsenden "Space Invaders"-Gesichter über die Arcade-Mattscheiben – für Hersteller Taito und alle PS2-Besitzer ein echter Grund zum Feiern.
Denn in "Space Invaders Anniversary" versammeln sich gleich neun mehr oder weniger verschiedene Varianten des zeitlosen Ballervergnügens. Wie gehabt steuert Ihr Euer am unteren Bildrand postiertes Raumschiff links und rechts, um den Alien-Schüssen auszuweichen – zusätzliche Deckung geben vier zerstörbare Schutzbauten. Auf Knopfdruck feuert Ihr eine Lasersalve ab und lichtet so die Angreifer-Reihen Stück für Stück. Neben sechs altbekannten Automaten wie dem Ur-"Space Invaders" und "Space Invaders Part 2" finden sich auch drei spaßige neue Varianten in der virtuellen Spielhalle: Neben der Coop-Ballerei "Space Invaders Doubles" und dem spannenden "VS Mode" eroberte vor allem der "3D Mode"-Ableger unsere Herzen. Besonderer Gag bei allen Versionen: Via Dreiecks-Taste kippt Ihr den Betrachtungswinkel in mehreren Stufen von flach bis steil. Abgerundet wird die Compilation durch eine 'Arcade Game History' aller Taito-Automaten sowie den 'Space Invaders Secret Files', einem bunten Sammelsurium von Interviews, Designskizzen und Informationsbroschüren, die leider fast ausschließlich in Japanisch vorliegen. *os*


PS2 Macht auch heutzutage Laune: die '3D Mode'-Variante.


PS2 Doppelte Feuerkraft dank Coop-Power: "Space Invaders Doubles".


PS2 Ansichtssache: Auf Tastendruck wechselt Ihr die Zoomstufe.


PS2 In der 'Game History' gibt's alle Taito-Automaten zu bestaunen.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Taito, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, Pr. Scan, DTS

Space Invaders Anniversary

Playstation 2

63% Spielspaß

Nostalgie pur: buntes Potpourri von "Space Invaders"-Klassikern und neuen, spaßigen Varianten.

DIE HIGHLIGHTS im Monat August

MOST WANTED – TOP 10 DER LESER

Auf welche Spiele freut Ihr Euch derzeit am meisten, welche Veröffentlichungen könnt Ihr am wenigsten abwarten?
Das ambitionierte RPG-Projekt "Fable" schafft den Sprung an die Spitze und tauscht mit Climax' "Sudeki" den Platz. Neu in Eurer Wunschliste tauchen das (bislang nicht angekündigte) "Devil May Cry 3" und "Baldur's Gate: Dark Alliance 2" auf.

Cybermedia Verlag, MAN!AC,
Stichwort: Most Wanted, Wallbergstr. 10, 86415 Mering
Via Mail: mostwanted@maniac.de

	Spielename / Hersteller	System
1.	Fable / Microsoft	Xbox
2.	Resident Evil 4 / Capcom	NGC
3.	Sudeki / Microsoft	Xbox
4.	Devil May Cry 3 / Capcom	PS2
5.	Pikmin 2 / Nintendo	NGC
6.	Doom 3 / Activision	Xbox
7.	Baldur's Gate: Dark Alliance 2 / Vivendi	PS2, Xbox, NGC
8.	Halo 2 / Microsoft	Xbox
9.	Final Fantasy X-2 / Square-Enix	PS2
10.	Wrath Unleashed / LucasArts	PS2, Xbox

SYSTEM-CHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	EyeToy: Play	Sony
2.	Tomb Raider: Angel of Darkness	Eidos
3.	SOCOM U.S. Navy Seals	Sony
4.	Silent Hill 3	Konami
5.	Formel Eins 2003	Sony

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Yager	THQ
2.	Brute Force	Microsoft
3.	Midtown Madness 3	Microsoft
4.	Burnout 2: Point of Impact	Acclaim
5.	Halo	Microsoft

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Zelda: The Wind Waker	Nintendo
2.	Wario World	Nintendo
3.	Skies of Arcadia Legends	Sega
4.	Bomberman Generations	Vivendi
5.	Sonic Adventure DX	Sega

Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Pokémon Rubin & Saphir	Nintendo
2.	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition	Konami
3.	Zelda: A Link to the Past	Nintendo
4.	Donkey Kong Country	Nintendo
5.	Yoshi's Island: Super Mario Adv. 3	Nintendo

JAPAN & USA TOP 10

Japan

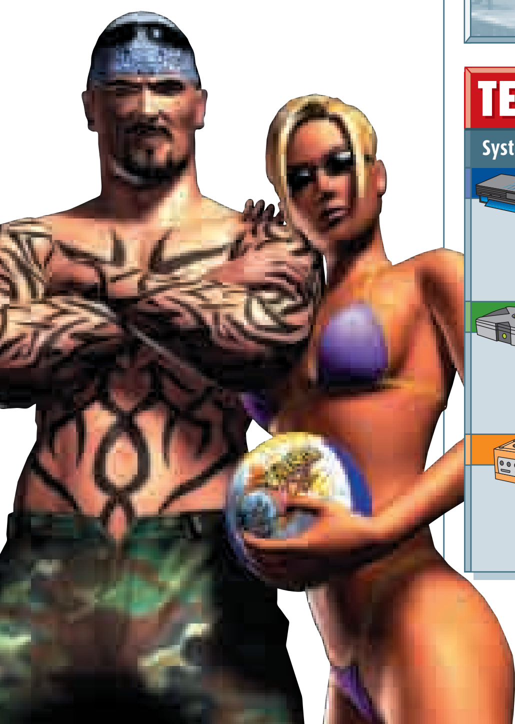
	Spielename	Hersteller	System:
1.	Mobile Suit Gundam Seed	Bandai	PS2
2.	Pokémon Pinball R. & S.	Nintendo	GBA
3.	Tales of Phantasia	Namco	GBA
4.	Jikkyou P. Pro Baseball 10	Konami	PS2
5.	Guilty Gear XX #Reload	Sammy	PS2
6.	Shutokou Battle 01	Genki	PS2
7.	Super Mario Advance 4	Nintendo	GBA
8.	Kirby Air Ride	Nintendo	Gamecube
9.	K-1 World GP: Beast A.	Konami	PS2
10.	F-Zero GX	Nintendo	Gamecube

USA

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Madden NFL 2004	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
2.	Enter the Matrix	Atari	PS2, Xbox, NGC
3.	Star Wars: Knights of...	LucasArts	Xbox
4.	Findet Nemo	THQ	PS2
5.	MLB Slugfest 20-04	Midway	PS2, Xbox, NGC
6.	NCAA Football 2004	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
7.	Indiziertes Spiel	Take 2	PS2
8.	Pokémon Rubin & Saphir	Nintendo	GBA
9.	Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	Gamecube
10.	Zelda: The Wind Waker	Nintendo	Gamecube

TECHNIKREFERENZEN

System	Grafik-Highlight	Surround-Highlight
Playstation 2	**Gran Turismo 3** – **Hersteller:** Sony – Stabile 50 Bilder pro Sekunde und die schönsten Autos der Spielegeschichte machen den Raser zum Augenschmaus.	**Medal of Honor: Frontline** – **Hersteller:** Electronic Arts – Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.
Xbox	**Tom Clancy's Splinter Cell** – **Hersteller:** Ubi Soft – Geniale Licht/Schatteneffekte, opulente Polygonbauten und eine stabile Bildrate: "Splinter Cell" ist ein Genuss.	**Steel Battalion** – **Hersteller:** Capcom – Fehlende Musik wird durch überragende 5.1-Schlachtenuntermalung ausgeglichen – nie klangen Roboterkriege dynamischer.
Gamecube	**Starfox Adventures** – **Hersteller:** Rare/Nintendo – Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!	**Medal of Honor: Frontline** – **Hersteller:** Electronic Arts – Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.



So werten die Experten



Thorsten Küchler



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

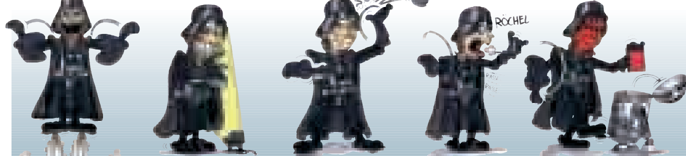
Final Fantasy: Crystal Chronicles	Gamecube
Freedom Fighters	Playstation 2
Star Wars: Knights of the Old...	Xbox

sieht zurzeit: Fluch der Karibik

hört zurzeit: Game Tracks – Die MAN!AC CD

Highlight des Monats: Dank nächtelanger Reisen durchs grandiose Xbox-RPG "Star Wars: Knights of the Old Republic" fühle ich mich neuerdings wie Darth Vader höchstpersönlich – das charakteristische Atem-Röcheln muss allerdings erst noch geübt werden.

Oliver Schultes



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

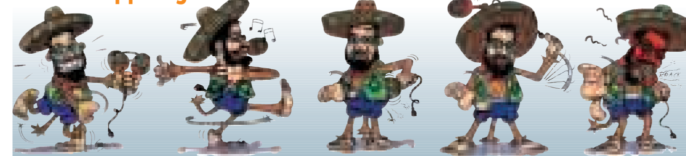
Dark Chronicle	Playstation 2
Final Fantasy: Crystal Chronicles	Gamecube
F-Zero GX	Gamecube

sieht zurzeit: Der Herr der Ringe – Die zwei Türme (DVD)

hört zurzeit: Audioslave

Highlight des Monats: Mit der MAN!AC GameTracks-CD geht für mich ein Traum in Erfüllung. Endlich eine abwechslungsreiche Compilation mit cooler Videospiel-Musik – da opfert man in der Vorbereitung auch gerne diverse Nerven und Lebensjahre...

Ulrich Steppberger



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

Downhill Domination	Xbox
Mario Golf	Gamecube
Soul Calibur 2	Xbox

sieht zurzeit: 24 – Season 2 (DVD)

hört zurzeit: liebliche SID-Tunes aus dem Mac nebenan

Highlight des Monats: Und gleich wieder die Koffer gepackt, diesmal (Activision sei Dank) mit Schottland als Ziel – besser hätte es in der hitzegeplagten Sommerzeit kaum ausfallen können, gab's dort doch erfrischende Kälte und Regen zu genießen...

Thomas Stuchlik



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!

spielt zurzeit:

Colin McRae Rally 04	Xbox
SOCOM: U.S. Navy Seals Online	Playstation 2
Soul Calibur 2	Playstation 2

sieht zurzeit: Zurück in die Zukunft Trilogie

hört zurzeit: allerlei C64 SID-Tunes

Highlight des Monats: Neben der malerischen Hochzeit meines Chefs und dem krachigen "Rock am See"-Festival standen "Colin McRae Rally 04"-Rasereien an. Seitdem nerve ich meine Mitmenschen bei Autofahrten mit Offroad-Kommentaren wie "Drei links, über Kuppe!".

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Spezialeffekte. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓Keyboard ✓Maus ✓Flight-Stick
✓Lenkrad ✓Lightgun ✓Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓16:9 ✓60Hz ✓Dolby Surround
✓ProLogic 2 ✓DTS ✓Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

Alternativen:

PS2	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

Burnout 2

Playstation 2
Sound 89 %
Grafik 74 %
87% Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

Gastredakteur



SUPER!	GUT!	GEHT SO!	NAJA!	WÜRG!



Dark Chronicle



PS2 Nur nichts überstürzen: Bei so großen Gegnerbrocken braucht Ihr entweder eine richtig starke Waffe oder die Hilfe von Kampfroboter Steve.

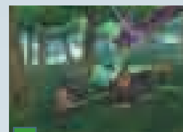


PS2 Alice lässt grüßen: Die Spielkartenschurken sind eigentlich kein Problem – treten sie aber in Kombination mit anderen Feinden auf, wird's lästig.

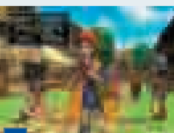
Fantasy-Experten

Level 5 ist heiß begehrt für neue Rollenspiele

Mit nur zwei Spielen ("Dark Chronicle" und der Vorgänger "Dark Cloud") hat sich die japanische Entwicklertruppe bereits als feste Größe etabliert und werkelt nun an gleich zwei hochkarätigen Produkten. Für Microsoft wird **True Fantasy Live Online** programmiert: Wie der Name verspricht, handelt es sich dabei um ein ambitioniertes MMORPG mit Xbox-Live-Unterstützung. Statt wie bei Segas "Phantasy Star Online" praktisch auf eine kleine Heldentruppe limitiert zu sein, soll hier in bester PC-Manier die freie Kommunikation mit der gesamten Welt möglich sein. Erste Kurzeindrücke auf der E3 versprechen auf jeden Fall technisch ansprechende Kost mit dem gewohnten Level-5-Grafikstil. Ob und wann der Titel bei uns erscheint, ist nicht bekannt – allerdings schätzen wir die Chancen einer Veröffentlichung als durchaus realistisch ein. Anders sieht es da wohl bei der zweiten Auftragsarbeit aus: Für Square-Enix ist mit **Dragon Quest 8** das Next-Generation-Debüt der legendären Serie in Arbeit – viel mehr weiß man allerdings derzeit noch nicht darüber, und ein Europa-Release dürfte angesichts der konsequenten Nichtveröffentlichung der Vorgänger unwahrscheinlich sein.



XB True Fantasy Live Online



PS2 Dragon Quest 8

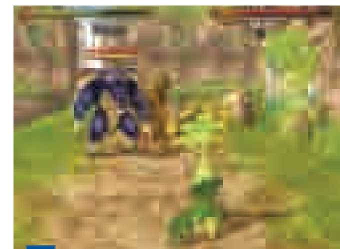


PS2 Fast jeder Charakter glänzt mit feiner (englischer) Sprachausgabe.

Eigentlich ist das Leben des jungen Maximilian (fast) perfekt: Zwar verschwand seine Mutter vor langer Zeit spurlos, doch sein Vater liebt ihn, und auch bei den Dorfbewohnern ist das halbwüchsige Mechanikgenie sehr bliebt. Allerdings beschäftigt ihn seit einiger Zeit eine folgenschwere Frage: Wieso hat sich seit Jahren niemand mehr in die Welt jenseits der ständig verschlossenen Stadttore gewagt? Deshalb fasst Max den Entschluss, sich durch die Abwasserkanäle nach draußen zu schleichen – dort angekommen, macht er eine schreckliche Entdeckung, aber auch die Bekanntschaft mit dem Rotschopf Monica. Das Mädel behauptet, aus der 100 Jahre entfernten Zukunft zu stammen und will mit Max zusammen die Lage sowohl in ihrer als auch seiner Zeit wieder gerade richten...

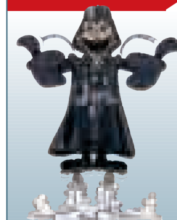
Mit Schwert und Pflug

Während Handlung und Helden von "Dark Chronicle" mit dem Vorgänger "Dark Cloud" nichts mehr zu tun haben, wurde der Spielablauf großteils übernommen: Erneut zieht Ihr los in eine unkonventionelle Mischung aus Monster-/Schatzjagd in gefährlichen Dungeons und Städtebau nach vereinfachter "Sim City"-Manier, allerdings mit zahlreichen praktischen Änderungen und Ergänzungen. So startet Euer Abenteuer diesmal nicht in einer leeren Welt, stattdessen beginnt Ihr im beschaulichen Ort Palm Brinks: Bei den Einwohnern kauft Ihr Ausrüstungsgegenstände und Nahrungsmittel, in Plaudereien erfahrt Ihr so manch nützlichen Tipp für später. Zieht Ihr los in die Dungeons, findet Ihr auch dort Unterschiede: Wie gehabt wird jedes Stockwerk beim Betreten zufällig berechnet, weshalb Ihr niemals den gleichen Level zweimal erlebt. Die Monsterschar wurde kräftig erweitert, aber auch Eure Helden haben jetzt mehr drauf. So seid Ihr nun mit zwei Waffen auf einmal ausgerüstet, die unabhängig voneinander eingesetzt werden können: Max vertraut auf Prügel wie überdimensionierte Hämmer und Schraubenzieher sowie handliche Schusswaffen, während Monica Schwert und magische Armreifen bevorzugt. Erfreulicherweise werdet Ihr im Vergleich zum Vorgänger nicht mehr permanent durstig, außerdem wurde die Waffenabnut-



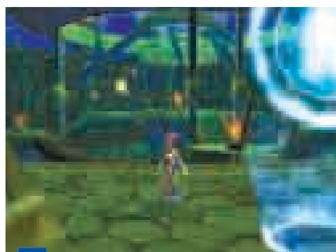
PS2 Flower Power: Nicht jeder Feind mag Monicas Alternativform.

Oliver Schultes

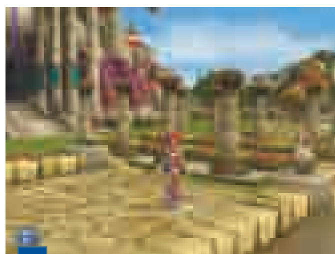


Der Vorgänger "Dark Clolud" ließ mich angesichts trister Zufalls-Dungeons und unausgegorenem Spielverlauf ziemlich kalt, mit "Dark Chronicle" hat sich glücklicherweise nun fast alles zum Positiven gewendet. Die Kerkerabschnitte gefallen mit abwechslungsreichem wie herausforderndem Design, wenngleich sie immer noch ausschließlich einem Zweck dienen: dem Aufleveln der Helden. In diesem Punkt hat "The Legend of Zelda" weiterhin die Nase vorn, nirgends sind Dungeons cleverer ausgearbeitet. Dafür bietet Level 5s kunterbuntes RPG-Abenteuer eine spannende Story, exzellente englische Sprachausgabe (vergleicht doch mal die Stimmen von Max' Kumpel Cedric mit Oberst Campbell aus "MGS2") und ein motivierendes 'Georama'-Feature – zuschlagen!





PS2 No Future: Erst wenn Ihr in der Gegenwart aktiv werdet, erscheinen in der Zukunft Gebäude (unten).



PS2 Das Schlossgarten-Georama piesackt Euch mit einem fiesen Handicap.



PS2 Baumeister haben viel Spaß am neuen 'Georama'-System: Fast alles lässt sich nach Belieben manipulieren.



PS2 Habt Ihr fertig gebastelt, geht's per Knopfdruck mittenrein: Bewundert Eure Konstruktionen direkt vor Ort.

zung spürbar entschärft: Zwar nehmen Eure Kampfmittel bei fleißigem Einsatz beständig Schaden und gehen mitunter mal ganz kaputt, aber Ihr verliert sie deshalb nicht mehr komplett – sofern Ihr ein Reparaturpulver in der Tasche habt, könnt Ihr sie umgehend wieder einsetzen.

Kraft durch Freundschaft

Rücken Euch besonders fiese Monster auf die Pelle, greift Ihr auf mechanische Hilfe zurück: Max hat immer seinen Kampfroboterfreund Steve im Gefolge, den Ihr kurzerhand besteigen könnt – ist der Blechfreund entsprechend aufgerüstet, geht's schwungvoll mit Propeller- und Kettenantrieb sowie dicken Wummen voran. Monica wiederum beherrscht das seltene Talent, sich in Feindesarten verwandeln zu können: Mit dieser Tarnung attackieren Euch manche Widerlinge nicht und verraten Euch gar wichtige Hinweise, wenn Ihr sie ansprecht. Als weitere Hilfe könnt Ihr eine dritte Person im Bunde mitnehmen: Die kommt zwar nie aktiv zum Einsatz, unterstützt Euch aber indirekt mit ihren Fähigkeiten, indem z.B. erschlagenen Monstern mehr Schätze entlockt werden oder die sonst Schritt für Schritt automatisch gezeichnete Karte bereits zu Beginn vollständig ist.

Je weiter Ihr kommt, desto hartnäckiger werden die Widersacher. Zum Glück wächst aber auch Eure Erfahrung, die allerdings nicht in die Charaktere fließt (die können nur Lebenskraft und Abwehrstärke durch Extras erhöhen), sondern in die Waffen. Je stärker Schwert und Hammer werden, desto mehr lassen sie sich zusätzlich durch 'Synthese' aufwerten: Dabei wandelt Ihr seltene Diamanten oder andere Gegenstände in Spektralform um, mit der Ihr wiederum Euer gewähltes Angriffsgerät veredelt – je nach Werkstoff steigert Ihr so die Durchschlagskraft gegen Elementarklassen wie Feuer, Eis oder auch Untote und Geister. Ganz fleißige Kämpfer können gar ihre Waffen durch geschickte Kombinationen zu komplett neuen Geräten umwandeln.

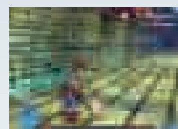
Hausbau leicht gemacht

Neben Schätzen und dem Schlüssel zur nächsten Dungeonebene sucht Ihr die wichtigen Geosteine, ohne die im anderen Spielabschnitt nichts voran geht. Darin verbergen sich nämlich die notwendigen Informationen, um im 'Georama'-System an einem halben Dutzend Schauplätzen verloren geglaubte Städte wieder aufzubauen. Dazu jagt Ihr das Geröll durch eine spezielle Maschine, die Hinweise und Baupläne ausspuckt. Macht Ihr Euch ans Konstrukteurswerk, lernt Ihr die Neuerungen des Editors genauer kennen: Lag im Vorgänger der Schwerpunkt darauf, vorgefertigte Bauteile richtig zuammenzufügen, braucht Ihr diesmal zum Aufbau von Häusern, Bäumen und anderen Landschaftsmerkmalen vorgegebene Mengen an Rohstoffen wie Leder, Stein usw. Die klaubt Ihr entweder bei Euren Streifzügen auf oder kauft sie in bereits existierenden Läden. Außerdem reicht es oft nicht, nur die geographischen Anforderungen der Stadt zu

▪ ▪ ▪ Sport für zwischendurch ▪ ▪ ▪

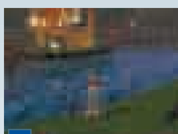
Max und Monica betätigen sich nebenbei als Golf- unf Angelprofis

Neu in "Dark Chronicle" ist das **'Spheda'-Golfen**: Dabei sollt Ihr eine leuchtende Energiekugel durch geschickte Schläge mit traditioneller Drei-Klick-Steuerung in ein schwebendes Dimensionsloch bugsieren. Der Haken an der Sache: Sowohl Ziel als auch Ball haben eine magnetische Ladung, die sich beim Spielgerät auch noch mit jedem Bodenkontakt ändert – sind sie gleich, stoßen sie sich ab. Leider fällt Spheda dadurch arg frustig aus, denn nicht selten klappt's einfach nicht in der vorgegebenen Schusszahl: Wollt Ihr es in den Dungeons noch einmal versuchen, müsst Ihr prompt den ganzen Level erneut von Monstern säubern – das zehrt kräftig an den Nerven.



PS2 Schwungvoll: Spheda

Entspannter geht's beim aus "Dark Cloud" bekannten **Fischen** zu: Fast jedes Gewässer lässt sich für eine Angelpartie nutzen, sofern Ihr Rute und Köder in Eurem Inventar habt. Dank besserer Kontrolle zieht Ihr nun deutlich leichter einen Fang an Land. Neben dem Einsatz als Appetithappen zur Aufbesserung Eurer Energie könnt Ihr den Fisch im Aquarium mit Futter aufpäppeln, ihn gegen andere Artgenossen kämpfen lassen oder zur Paarung verwenden. Später im Spiel bietet sich Euch die Möglichkeit, die Kiemenatmer bei Wettrennen an den Start zu schicken: Ähnlich einer Galoppbahn tritt Euer Schützling nach vorgegebener Strategie gegen die Konkurrenz an, beim Sieg winken feine Prämien.



PS2 Beruhigend: Angeln



PS2 Der bizarre Clownroboter ist nur der Auftakt: In jeder Welt warten mehrere Bosse auf Euch – in der Bonusmission trefft Ihr zur Krönung gar einen alten Bekannten.



PS2 Dumm gelaufen: Gegen den Technofeind bringt Monicas Magie nichts.



PS2 Noch dümmer gelaufen: Die Meduse hat Max versteinert (erkennbar am Symbol links oben) – schluckt schnell ein Gegenmittel, sonst macht sie Euch alle.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	1		
	Via Linkkabel	–		
	Online	–		
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: mittlere PAL-Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 September
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Level-5, Japan
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

Pro
+ gigantische Spielgröße
+ Kampf- und Spielsystem fein optimiert
+ sehr schicke und stimmige Optik
+ verbessertes Georama-System
+ massenweise feine Sidequests

Contra
– Dungeons manchmal etwas eintönig

Alternativen:

PS2	Dark Cloud (81%, MAN!AC 10/01)
Xbox	keine erhältlich
NGC	Legend of Zelda: The Wind Waker (94%, MAN!AC 06/03)

Dark Chronicle
Playstation 2
Grafik 82 %
Sound 75 %
90% Spielspaß

Fantastischer Mix aus Dungeon-Hatz und Aufbau-Sim mit mächtig viel Umfang sowie Abwechslung.

erfüllen: Damit Leben in die Bude kommt, benötigt Ihr neue Einwohner, die Ihr prompt in Eurer alten Heimat rekrutiert. Allerdings wollen die Leute Palm Brinks meist nicht ohne Gegenleistung verlassen, weshalb Ihr für sie erstmal kleine Missionen erfüllen müsst.

Dank Monica agiert Ihr zudem auf zwei Zeitebenen gleichzeitig: Wenn Ihr in der Gegenwart etwas baut, verändert sich der betreffende Schauplatz auch in der Zukunft, wo z.B. in Labors wichtige Gegenstände für Euren späteren Erfolg entwickelt werden – nicht selten führt Euch die Reise zwischen beiden Epochen hin und her, dabei erfahrt Ihr auch neue Details zur fantasievollen Hintergrundhandlung.

Es gibt viel zu tun...

Neben den Hauptaufgaben Städtebau und Dungeonerforschung gibt es für das Heldenduo zahllose Nebenbeschäftigungen zu erledigen. Diese werden meist im Laufe des Abenteuers für einmaligen Gebrauch eingeführt, danach könnt Ihr sie entweder ignorieren oder auf Wunsch vertiefen, um besonders seltene Belohnungen zu ergattern.

Neben Angel- und Golfeinsätzen (siehe Kasten) betätigt sich Max z.B. als Erfinder und Reporter: Geht Ihr mit dem Fotoapparat auf Motivjagd, könnt Ihr Schnappschüsse von spektakulären Ereignissen gewinnbringend veräußern, während normale Bilder als Inspiration für Euren kreativen Geist dienen. Kombiniert Ihr die richtigen Dinge (entweder durch Ausprobieren oder dem Finden einer im Spiel versteckten Idee), könnt Ihr bei Erfolg prompt neue und sonst nicht erhältliche Waffen, Klamotten oder andere Gegenstände zusammenbauen. *us*

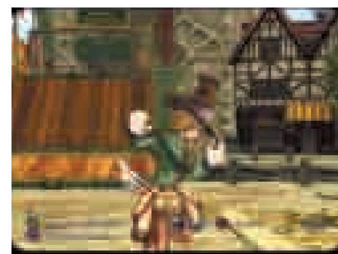
Ulrich Steppberger

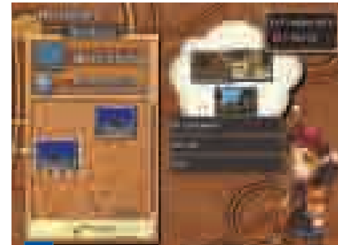


Schlicht und einfach grandios: Noch nie konnte mich ein PS2-Spiel so lange an den Bildschirm fesseln wie "Dark Chronicle". Gegenüber dem auch schon feinen Vorgänger wurde das neue Abenteuer in allen Belangen um Längen verbessert: Lästige und teils frustige Detailmacken wie Dauerdurst und verlorene Waffen verschwanden auf Nimmerwiedersehen, durch das überarbeitete und deutlich variablere Georama-System gewinnen die Städtekonstruktionen noch mehr an Pfiff. Das Ganze präsentiert sich in einer tollen Fantasy-Grafik mit gut animierten, sympathischen Charakteren und feiner Landschaftsoptik – so bekamen jetzt nicht zuletzt die zahlreichen Dungeons den nötigen Schuss Abwechslung spendiert. Auch die Konzentration auf nur zwei Spielfiguren zahlt sich aus, zumal es mit dem komplexen, aber eingängigen Aufrüstaspekt und den schier unendlich vielen Nebenbeschäftigungen wahrlich genug zu tun gibt. Wer keine ausgeprägte Abneigung gegen rollenspiellastige Action-Adventures hat, kommt um "Dark Chronicle" nicht herum – die feine Dungeonhatz hat einfach alles zum absoluten Langzeithit.



PS2 Euer Roboterkumpel Steve ist eine feine Hilfe in kritischen Situationen – wirkungsvolle Upgrades wie Flugrotor oder Laserwumme kosten aber viel Geld.





PS2 Nur wer die richtigen Motive ablichtet (oben), erfindet neue Dinge.



Colin Mc Rae Rally 04

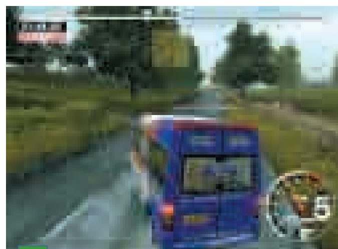


PS2 Wiederum beeindruckend: Im verregneten Japan trommeln Wassertropfen effektvoll auf die Scheibe und verleihen der Cockpitansicht so besonderen Reiz.



XB Schwedisches Schneegestöber: Auf den matschigen Wegen sind schnelle Reaktionen zwingend erforderlich – sonst landet Ihr im Graben!

Noch drei Kilometer bis ins Ziel: Mein Subaru Impreza schliddert querfeldein durch die staubige Wildnis von Australien. 'Drei links, wird enger, nicht schneiden' kommandiert mich mein Beifahrer wie ein Uhrwerk durch die undurchsichtige Streckenführung. Nach dem letzten Ausrutscher ist die hintere Achse verbogen und der linke Vorderreifen hat sich verabschiedet – die Felge verursacht beim Schleifen auf dem Sand unsägliche Kratzgeräusche und Funkenflug. Trotzdem sagt mir die letzte Zwischenzeit, dass mich nur zwei Sekunden vom ersten Platz trennen. Mit dem Fuß auf dem Gas rutsche ich über eine Kuppe quer in die folgende Haarnadel-Kurve – da verabschiedet sich das linke Hinterrad. Ich überschlage mich mitten in die unnachgiebigen Bäume. Alle Titelträume sind dahin ...

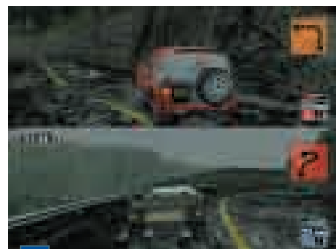


XB Der Bonusbolide Ford Transit erweist sich als überraschend agil.

So sieht der Rennalltag bei Codemasters' neuestem Offroad-Spektakel aus. Nachdem die Entwickler das Prequel mit allzu wenig Spielmodi bestückten, verspricht der aktuelle Titel nun optionsreiche Spannung.

Drift für Vier

Zuallererst stechen die Mehrspieler-Modi ins Auge: Alle Rallyes und Einzeletappen können mit bis zu vier Spielern abwechselnd oder zu zweit am Splitscreen ausgetragen werden (bei der Xbox zu viert). Die Rallye-Weltmeisterschaft dürft Ihr auch mit einem Kumpel bestreiten: Entweder kämpft Ihr für dasselbe Team oder ringt um die Konstrukteurs-Meisterschaft. Zur Wahl stehen die Rennklassen 2WD (Zweiradantrieb), 4WD (Vierradantrieb), Gruppe B (PS-Monster) und der Experten-Modus, in dem Vollprofis ihre Erfüllung finden:



PS2 Auf PS2 leider nur zu zweit und ohne Kollisionen: der Splitscreen.

Hier fahrt Ihr nur in der Cockpitperspektive ohne Pfeile oder Anzeigen mit verschärftem Schadensmodell – ganz wie in der Realität. Sollte Euch keine Rallye zusagen, bastelt Ihr einfach selbst die gewünschten Etappen zusammen.

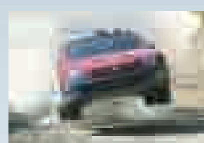
Quer durch die Pampa

Insgesamt 48 Strecken in acht Ländern plus acht Spezialetappen (Rundkurse) warten auf den Rallye-Fan. Die weitläufigen Landstraßen in den USA wurden dabei komplett erneuert. Auch sonst gibt's mehr Abwechslung: Kuppen, Sprünge und Senken findet Ihr viel häufiger als in "Colin Mc Rae Rally 3". Ob durch die ausladenden Sandwüsten von Australien, das hügelige Finnland, über spanische Serpentinen, die staubigen Pisten in Griechenland oder durch verregnete Pfützen in Japan – Offroad-Profis finden genug Herausforderungen. Spätestens auf den vereisten Wegen von Schweden oder den verwinkelten englischen Straßen werden auch fortgeschrittene Piloten aufschrecken – denn auch die Steuerung erfuhr eine Überarbeitung.

Im Vorgänger wurde eine flexible senkrechte Rotationsachse durch das

▪ ▪ ▪ Colin McRae und die WRC ▪ ▪ ▪

Dieses Jahr tritt der Schotter-Schotte im Citroen Xsara an

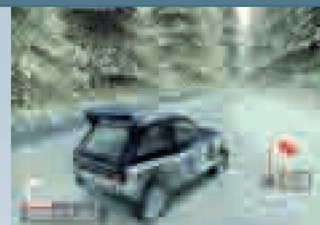
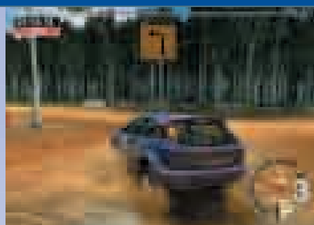


Kein Bock mehr auf Ford: McRae setzt auf Citroen.

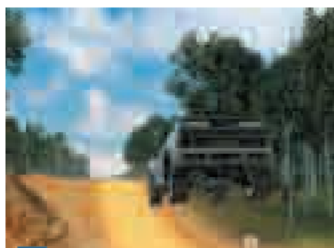


Zwar hält der in der Schweiz lebende Colin McRae immer noch den Rekord für die meisten Rallyesiege (25), doch sein letzter WM-Titel mit dem Subaru-Team liegt schon acht Jahre zurück. Trotz seines aggressiven Fahrstils brachte ihm ein Wechsel zu Neueinsteiger Ford im Jahr 1999 wenig Erfolg. 2001 wurde der Rallye-Profi zwar Vizeweltmeister, doch dieses Jahr versucht er sein Glück lieber bei Citroen (wie auch Sebastian Loeb und Carlos Sainz). Das Team gilt als härtester Rivale des Titelträgers Peugeot. Daneben trennte sich McRae nach acht Jahren von Beifahrer Nicky Grist. Dieser wurde durch Derek Ringer ersetzt, mit dem der Schotte schon 1995 den Titel errang. Codemasters verpflichtete Derek natürlich auch für "Colin McRae Rally 04", wo er alle englischen Kommentare spricht.

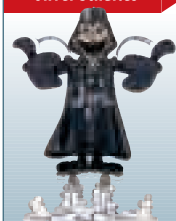
VERGLEICH: LOHNT SICH DAS UPDATE?

Colin McRae Rally 3		Colin McRae Rally 04	
			
Test in MAN!AC:	12/2002 (89%)	Test in MAN!AC:	10/2003 (90%)
Features:			
Strecken:	56 in acht Ländern	Strecken:	56 in acht Ländern
Anzahl Fahrzeuge:	20	Anzahl Fahrzeuge:	23
Auto-Werkstatt:	Ja	Auto-Werkstatt:	Ja
Meisterschaft	Ja, nur Ford Focus	Meisterschaft	Ja, mit allen Wagen
Editierbare Rallye:	Nein	Editierbare Rallye:	Ja
Wagen-Reparatur:	Nur automatisch	Wagen-Reparatur:	Ja, manuell
Strecken-Editor:	Nein	Strecken-Editor:	Nein
Fahrbahnoberflächen:	20	Fahrbahnoberflächen:	34
Reifentypen:	10	Reifentypen:	19
Mehrspieler			
Splitscreen:	PS2: Ja (2), Xbox: Ja (4)	Splitscreen:	PS2: Ja (2), Xbox: Ja (4)
Rallye:	Nein	Rallye:	Ja (4, abwechselnd)
Meisterschaft:	Nein	Meisterschaft:	Ja (2, abwechselnd)
Online-Modus:	Nein	Online-Modus:	Nur Highscores (Xbox)
Fazit			
Gewohnt genial: Leider trüben magere Ausstattung und Beschränkung auf ein Auto das in puncto Steuerung brillante Offroad-Vergnügen.		Ein würdiger Nachfolger: dank Optionsvielfalt, Mehrspieler-Modi und noch ausgefeilterer Steuerung die neue Rallye-Referenz .	

Auto benutzt, um die sich das Gefährt dreht. Diese fällt nun weg – zur korrekten Physikberechnung werden alle vier Räder zu Grunde gelegt. Das Ergebnis zeigt sich schnell bei den ersten Proberunden: Der eigene Bolide gibt sich anfangs nicht so flexibel und 'leichtfüßig' wie in Teil 3, sondern ist schwerer zu kontrollieren – Einsteiger kämpfen anfangs mit dem 'störrischen' Fahrverhalten. Doch nach einiger Einarbeitung, vielen Übungsrunden sowie dosiertem Gas geben und bremsen schleudert die Rennkiste wie gewünscht und lässt sich problemlos durch engste Spitzkehren manövrieren – etwas Geduld vorausgesetzt. Dazu unterscheiden sich die 23 Fahrzeuge je nach Antrieb teils erheblich. Während sich die vierradangetriebenen Citroen Xsara, Mitsubishi Lancer, Ford Focus, Peugeot 206 oder Subaru Impreza neutral zeigen, wollen die zweiradangetriebenen Wagen wie VW Golf oder MG Rover erst zum Driften überredet werden. Ganz im Gegensatz zu den 'Gruppe B'-Boliden: Die PS-Schleudern vom Schlage eines Audi Quattro, Peugeot 205 oder Lancia 037 bringen geballte Kraft auf den Schotter. Um die gewaltige Power unter der Motorhaube zu zähmen, bedarf es einer sehr sensiblen Handhabe.


PS2 In den Replays genießt Ihr Eure wahnwitzigsten Sprünge und Unfälle.

Oliver Schultes



Es ist schon faszinierend: Codemasters' Programmier-Truppe schafft es immer wieder aufs Neue, in puncto Fahrgefühl und Streckenführung eins drauf zu setzen. "Colin McRae Rally 04" übertrumpft seinen sehr guten Vorgänger jedoch nicht nur in diesen beiden Kriterien – endlich findet der geneigte Kurvendrifter auch größere Optionsvielfalt sowie einen sinnvoll aufgebohrten Meisterschafts-Modus. Auf den ersten Blick offenbart die Grafik nur unscheinbare Verbesserungen wie weniger Pop-Ups und geringfügig weitere Sicht. Zahlreiche Detailoptimierungen lassen die Polygon-Umgebung allerdings so real wie nie zuvor erscheinen – in den frühen Morgenstunden durchs dunstige Finnland zu brausen, ist ein echter Genuss!



XB Für Sightseeing abseits des Weges habt Ihr kaum Zeit, denn die nächste fiese Spitzkehre wartet bereits.



PS2 Autsch! Nach ruppiger Fahrt und deftigen Schäden bleibt nur wenig Zeit für die Reparatur. Euer Bolide ist kaum wiederzuerkennen.



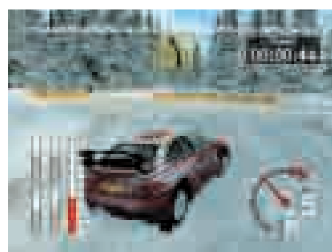
PS2 Das 550-PS-Ungetüm Audi Quattro bringt ungezähmte Kraft auf die Räder. Nur mit einem zart besaiteten Gasfuß domptiert Ihr das Monster durch die Kurven.

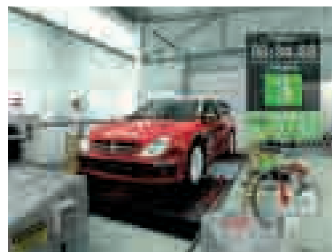
Kampf um den Titel

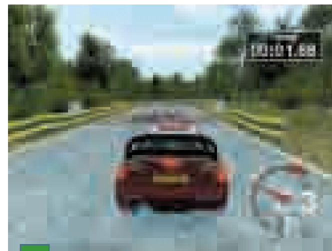
Den Kern bildet erneut die Weltmeisterschaft in acht Ländern. Vor jeder Etappe greifen Profis gleich zum Maulschlüssel und schrauben am Setup: Passender Reifentyp, Rahmenhöhe, harte oder weiche Federung, Stabilisatoren, dosierte Bremsen, sensible Lenkung und Getriebe sollten an jede Streckenart angepasst werden. Klemmt Euch dann ins Cockpit und der unnachgiebige Kampf gegen die Uhr beginnt. Bei riskanten Fahrmanövern bleiben Blechschäden, Reifenverlust, Motorplatzer oder gebrochene Aufhängung oft nicht aus. Endlich legt Ihr in Teil 4 bei Reparaturen nach dem Rennen wieder selbst Hand an. Doch Vorsicht: Das einstündige Zeitlimit ist meist zu knapp bemessen, um alle Schäden zu eliminieren.

Konntet Ihr im Vorgänger nette Goodies für Euren Boliden automatisch ergattern, lädt Euer Team zwischen den Einzelrallyes nun zu diversen Wagentests: Um ein neues Getriebe zu erhalten, müsst Ihr auf dem Prüfstand beispielsweise bestimmte Drehzahlen innerhalb eines Zeitlimits halten. Für neue Federn oder Reifen beansprucht Ihr auf einer Kurzetappe die alten Stoßdämpfer bzw. Pneus bis zum Limit.

Neben der WM empfiehlt sich für Eilige der 'Schnelleinstieg'. Hier tretet Ihr auf einer zufällig ausgewählten Etappe und einem vorgegebenen Rallyeauto an. Für die Jagd nach Streckenrekorden schaltet Ihr einen Geisterwagen zu, der die Bestzeit oder das vorige Rennen eines Kumpels zeigt. Um Euch mit Leuten auf der ganzen Welt zu messen, ladet Ihr Eure High-Scores per Xbox Live auf den Codemasters-Server. *ts*







XB Erfolgreiche Fahrtests schalten u.a. Federn, Motoren oder Bremsen frei.

Thomas Stuchlik



Das Update erfüllt genau die Erwartungen, welche ich schon an "Colin McRae Rally 3" hatte! Zunächst überrascht das modifizierte Handling der Boliden, das sich nach längerer Einarbeitung als ebenso feinfühlig wie genial erweist und für Profis viele Finessen bietet. Dazu kommen die motivierenden Spielmodi, die auch für gesellige Zocker wenig Wünsche offen lassen. An der spartanischen Präsentation hat sich dagegen nichts geändert, auch grafisch schenken sich beide Versionen kaum etwas. Lediglich die PS2-Fassung fällt durch sehr seltene Slowdowns und teils eckige Kurven auf – Pop-Ups sind dagegen Mangelware. Dafür wird nun noch mehr Abwechslung in der Straßenführung geboten – Kuppen, Sprünge und Spitzkehren sorgen für schwitzige Hände. Außerdem warten die optisch beeindruckenden Rallye-Vehikel mit passendem Motorensound auf. Leider beschränkt sich die Xbox-Live-Unterstützung auf den Eintrag in eine Highscore-Liste – PS2-Onlinezocker schauen dagegen komplett in die Röhre. Dennoch bietet "Colin McRae Rally 04" – bis auf einen echten Karriere-Modus – wieder vollendete Offroad-Action mit vielen Spielvarianten.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	
Via Linkkabel	-	-	
Online	-	-	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ○ Surround ✓ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Dolby Digital
✓ 60Hz ✓ Online-Highscores

Veröffentlichung:
PS2 September
Xbox September
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Codemasters, England
Hersteller: Codemasters
Website: www.codemasters.de

Pro
+ weiter verfeinerte Steuerung
+ geniale Streckenführung
+ abwechslungsreiche Meisterschaft
+ motivierende Mehrspieler-Modi

Contra
- kein echter Karriere-Modus
- magere Online-Optionen

Alternativen:

PS2	Colin McRae Rally 3 (89%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Colin McRae Rally 3 (89%, MAN!AC 12/02)
NGC	V-Rally 3 (84%, MAN!AC 07/03)

Colin McRae Rally 04

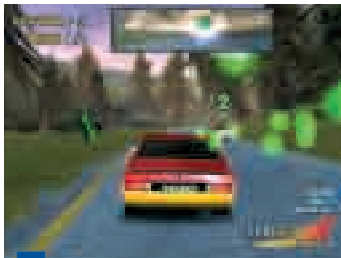
Playstation 2 — Grafik 79 % · Sound 76 % — **90 %** Spielspaß

Xbox — Grafik 77 % · Sound 76 % — **90 %** Spielspaß

Bravo! Teil 4 schnappt sich dank vielen Modi und durchdachtem Handling die Offroad-Krone.

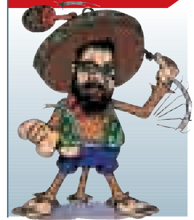
Autobahn Raser World Challenge


PS2 Chaos in London: Lümmelnde Streifen versperren den Weg.


PS2 Ungewöhnlich: Gelegentlich fahrt Ihr auch durch unbebaute Gebiete.

Vor einigen Jahren stellte der holländische Entwickler Davilex die Spielewelt auf den Kopf: Das erste "Autobahn Raser" fiel zwar bei Kritikern und Profizockern gnadenlos durch, verkaufte sich aber sensationell gut beim Otto-Normal-Volk – kein Wunder, dass seitdem stapelweise Nachfolger vom Band gingen.
In Sachen Umfang wurde beim jüngsten Spross "World Challenge" nicht gegeizt: Autobahnen seht Ihr zwar weit und breit keine mehr, dafür brettert Ihr z.B. durch europäische Metropolen oder amerikanische Naturparks – satte 16 Szenarien mit über 70 Rennstrecken sind zu finden. In mehreren Rennklassen drückt Ihr auf das Gaspedal, um in einer Reihe Wettbewerben anzutreten: Meist gilt es, gegen drei Konkurrenten eine Mindestplatzierung zu erreichen, manchmal geht Ihr alleine auf Rekordjagd – wer siegt, schaltet neue Pisten und schnellere Fahrzeuge frei. Abgesehen von Gas und Bremse verfügt Ihr über einen Nitro-Schub. Per Tastendruck beschleunigt Ihr damit auf Rekordtempo, allerdings geht der begrenzte Vorrat schnell zur Neige. Aufgefrischt wird dieser, indem Ihr auf dem Kurs liegende Extrasymbole sammelt. Auch ein Splitscreen darf nicht fehlen, dann seid Ihr allerdings ohne CPU-Feld unterwegs. *us*

Ulrich Steppberger



Wie so vielen Rennspielveteranen kräuseln sich auch mir beim Namen "Autobahn Raser" erstmal die Zehennägel. Doch wenn man fair ist, fällt die "World Challenge" nicht mal so schlimm aus – nur gnadenlos unoriginell und simpel. Die Grafik bleibt weitgehend flüssig und kommt dank der großen Städtezahl mit viel Abwechslung daher, bleibt aber nicht zuletzt aufgrund der minimalistischen Autos auf "Top Gear Daredevil"-Niveau. Als Soundtrack gibt's fleißig imitierte Radiostationen, was teils unfreiwillig komisch klingt. Eine echte Fahrphysik braucht Ihr auch nicht zu suchen, aber immerhin fahren sich die Kisten nach kurzer Gewöhnung ganz flott. Wer ein niveauvolles Rennspiel sucht, ist hier fehl am Platz, als kurze Raserei für zwischendurch taugt's dennoch.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Davilex, Holland
Hersteller: Davilex
www.davilex.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

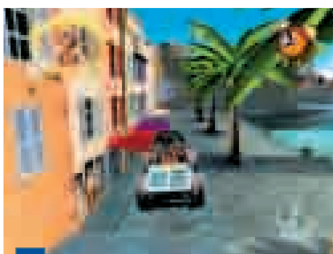
Veröffentlichung:
PS2 September
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 03/02)
Xbox Project Gotham Racing (90%, MAN!AC 04/02)
NGC Speed Challenge (45%, MAN!AC 03/02)

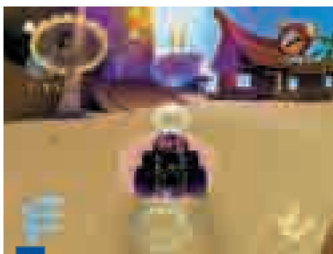
Playstation 2 – Grafik 58 % – Sound 56 % – **56 % Spielspaß**

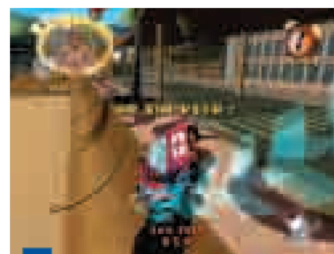
Technisch und spielerisch ebenso simple wie solide Raserei mit großem Umfang.

Beach King Stunt Racer

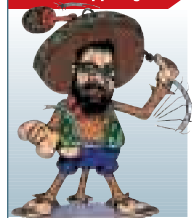

PS2 Links oben erkennt Ihr die Stimmung Eurer Angebeteten.

Überraschung aus Holland: Neben der obligatorischen "Autobahn Raser"-Fortsetzung (siehe oben) versucht sich Davilex mal bei einer Neuentwicklung an einer anderen Idee. Damit aber nicht zu viel Originalität ins Spiel kommt, wurde kurzerhand der Trendsportprimus "Tony Hawk's Pro Skater" seziert und das Kernprinzip in eine andere Umgebung transplantiert: Beim "Beach King Stunt Racer" ersetzen wendige Strandbuggies das Rollbrett.
Als Möchtegern-Casanova kurvt Ihr in vier bekannten Urlaubsorten wie St. Tropez und Ibiza herum und wollt das Herz lokaler Schönheiten erobern. Dafür müsst Ihr der Angebeteten eine Handvoll Diamanten sammeln und sie mit sportlichen Leistungen beeindrucken. Die Klunker findet Ihr irgendwo in den Levels verstreut, während Ihr Rampen und Sprünge nutzt, um mit Flips, Drifts sowie anderen Tricks zu protzen und die benötigte Mindespunktzahl zu erzielen. Leider habt Ihr aber nicht unendlich Zeit für Euren Turteleinsatz, weshalb Ihr Extras zur Hilfe einsackt: Mit Turbosprüngen kommt Ihr an sonst unerreichbare Stellen heran, oder Ihr stoppt die unerbittlich tickende Uhr für eine Weile. *us*


PS2 Effekthascherei: Der obligatorische Lensflare ist natürlich dabei.


PS2 Häufiges Bild: Der erfolgreiche Abschluss der Tricks fällt oft schwer.

Ulrich Steppberger



Skurril ist die Mischung aus Trendsport und Flitzerei schon – dumm nur, dass damit auch schon der größte Pluspunkt genannt ist. Auch grafisch macht "Beach King" noch eine akzeptable Figur, aber in Sachen Design wird's dann merklich düsterer: So kurvt Euer Vehikel zwar behände durch die Gegend, leidet aber an akuter Trickarmut. Da Ihr zudem bei Sprüngen schnell und häufig unsauber landet oder von verzwickten Rampenkonstruktionen stürzt, fällt das Erreichen der hohen Punktelimits unnötig schwer. Um die Diamanten zu finden, müsst Ihr außerdem die Umgebung praktisch auswendig kennen – zu viel Aufwand für zu wenig Spaß. Eigentlich schade, denn die grundsätzlich witzige Genrekombination hätte mit (viel) mehr Feinschliff durchaus Potenzial gehabt.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Davilex, Holland
Hersteller: Davilex
www.davilex.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 August
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Tony Hawk's Pro Skater 4 (91%, MAN!AC 01/03)
Xbox Tony Hawk's Pro Skater 4 (91%, MAN!AC 01/03)
NGC Tony Hawk's Pro Skater 4 (91%, MAN!AC 01/03)

Playstation 2 – Grafik 54 % – Sound 52 % – **45 % Spielspaß**

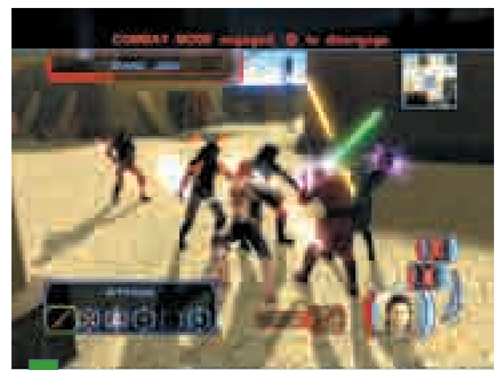
Obskurer "Tony Hawk"-Abklatsch mit Strandbuggies und nervigen Designmacken.



Star Wars: Knights of the Old Republic



XB Wer ist als nächstes dran? Sobald Euch das Kampf-Getümmel zu chaotisch wird, haltet Ihr das Scharmützel via Tastendruck an – die KI-Recken geben aber auch ohne große Eingriffe eine gute Figur ab.



XB Farbenspiel: Optional dürft Ihr an Eurem Lichtschwert rumbasteln oder stärkere Kristalle einsetzen.

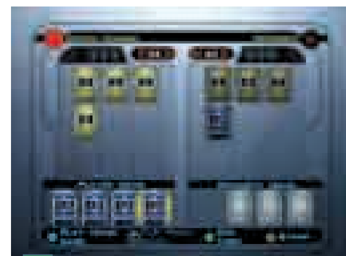
Fällt dir keine Fortsetzung ein, darfs auch gern ein Prequel sein: Was George Lucas auf der Kino-Leinwand gründlich misslang, soll nun PC-Entwickler Bioware auf Microsofts Konsolen-Flaggschiff wieder geradebiegen. Der "Baldur's Gate"-Trupp lässt in "Knights of the Old Republic" die Wurzeln des intergalaktischen "Star Wars"-Universums Revue passieren und verfrachtet die Sternen-Mär zudem kurzerhand ins Rollenspiel-Segment. Satte 4.000 Jahre vor den legendären Lichtspiel-Spektakeln schlüpft Ihr in die Kluft eines Jung-Soldaten, der sich bei den republikanischen Garden seine ersten Sporen verdienen will. Möglichkeiten dazu bekommt Ihr indes reichlich: Die erzböse Sith-Bruderschaft torpediert den galaktischen Frieden nämlich mit einer gigantischen Raumflotte. Schlüsselrollen nehmen hierbei der finstere Lord Malak und sein Ex-Lehrmeister Revan ein: Während Erstgenannter als traditioneller Obermotz fungiert, beschert Euch Letzerer später eine schockierende Story-Wendung – welche genau, wird hier freilich nicht verraten.



XB Indiana Jones im Weltraum: Auf Korriban durchforstet Eure Party uralte Grüfte und Pyramiden – klar, dass die Gemäuer mit diversen Fallen gespickt sind.

Würfelndes Lichtschwert

Doch zurück zu Eurem Schützling: Habt Ihr dem Nachwuchs-Jedi Geschlecht und Charakterklasse verpasst, startet seine Weltraum-Odyssee mit einem durchdachten Tutorial. Bedürfen Kameraführung (rechter Stick) und Rumrennerei (linker Knüppel) noch keiner Erklärung, kommt das Kampfsystem wesentlich komplexer daher: Sämtliche Kloppereien basieren auf der aktuellen Regel-Variante des berühmten "Advanced Dungeons&Dragons"-Systems. Weil langweilige Würfeleinlagen jedoch kaum als zentrales Spielelement taugen, verdeckt "Knights of the Old Republic" geschickt seine Tabletop-Wurzeln: Während Ihr Euch an automatisch ablaufenden Echtzeit-Scharmützeln ergötzt, kalkuliert Eure fleißige Xbox im Hintergrund anhand von Treffer-Wahrscheinlichkeiten respektive Eigenschaftswerten den korrekten Keilerei-Ausgang. Tatenlos zusehen müsst Ihr freilich trotzdem nicht, denn die hitzigen Gefechte lassen sich jederzeit via Tastendruck pausieren: Gewiefte Taktiker verschaffen sich so einen Überblick, weisen frische Angriffs-Befehle zu oder schlucken flugs ein leckeres Medi-Pak. Richtig strategisch wird's aber erst, wenn Ihr im späteren Verlauf



XB Unbegrenzte Unterhaltung: Mit dem Kartenspiel 'Pazaak' (links) und Arena-Keilereien (links) beschäftigt Ihr Euch noch lange nach Story-Abschluss.

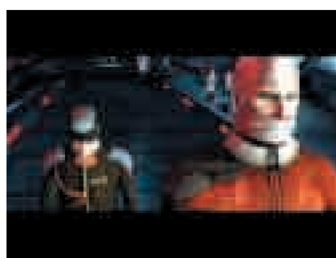


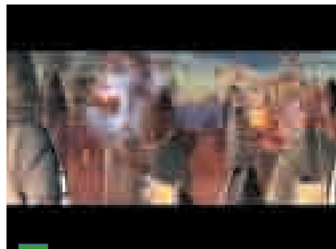
XB Jedi-Zauber: Das 'Macht'-Repertoire wächst stetig an – coole Effekte inklusive!

diverse Party-Kollegen (siehe Kasten) um Euch schart: Polygon-Kumpels wie die Jedi-Dame Bastila, der Wookie-Brummbär Zaalibar oder Ballermann Canderous stehen Euch mit eiserner Hand zur Seite. Allerdings dürften tapfere Galaxie-Retter maximal drei Krieger gleichzeitig durch die Lande bugsieren – der Rest des Teams wartet brav in der Ebon Hawk, Eurem klapprigen Basis-Raumschiff.

Die glorreichen Zehn

Nichtsdestotrotz eröffnet das jeweilige Party-Trio ein Füllhorn an Aktionsmöglichkeiten: Egal ob Ihr der KI-Sippe nun variable Skripts zuweist, frische Rüstungsteile überstreift oder via Zauberei den Status Eurer Truppe aufbessert – fleißige Bastler freuen sich über ein immens facettenreiches Betätigungsfeld. Weitere Nahrung erhält Euer Forscherdrang durch gigantische Szenarien: "Star Wars"-



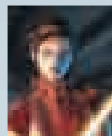

XB Schick: Render- sowie Echtzeitsequenzen treiben die Story voran.

Kenner freuen sich auf ein Wiedersehen mit dem Wüstenplaneten Tatooine, der Jedi-Akademie auf Dantooine, Chewbaccas Kashyyyk-Heimat, und wagen einen Abstecher auf die Wasserwelt Manaan. So unterschiedlich Flora wie Fauna der einzelnen

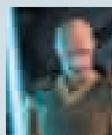

XB Helfer aus Metall: Euer Roboter-Kumpel T3-M4 eignet sich hervorragend zum Hacken von Sicherheits-Systemen – selbst Droiden könnt Ihr umprogrammieren.

■ ■ ■ Die Ritter des Rechts ■ ■ ■

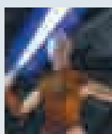
Eure neun "Star Wars: Knights of the Old Republic"-Gefährten im Überblick



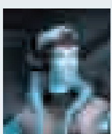
Bastila Shan
Klasse: Jedi
Wunderschön, aber tödlich: Als ausgebildete Jedi-Göre flirtet Bastila nicht nur mit Eurem Charakter, sondern heizt auch den Sith mächtig ein. Ihr Parade-Zauber, die 'Battle-Meditation', könnte den Krieg gegen das Böse alleine entscheiden.



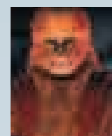
Jolee Bindo
Klasse: Jedi Consular
Trotz dezent gebrechlichen Aussehens gehört Jolee zu Euren wichtigsten Kampf-Helfern. Teilt der ehemalige Schmuggler doch behände per Lichtschwert aus. Aber Vorsicht: Die Jedi-Glatze birgt ein düsteres Geheimnis – findet's selbst heraus.



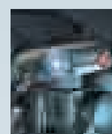
Juhani
Klasse: Jedi Guardian
Als Mitglied der Cathar-Rasse unterliegt Eure Jedi-Schwester ihren animalischen Instinkten. Wer unhöflich auftritt, muss mit knallharten Konsequenzen rechnen. Leitet den Hass der impulsiven Dame also lieber auf anstürmende Gegner um.



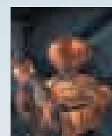
Mission Vao
Klasse: Dieb
Jung und schon verdorben: Mission verdient sich ihren Unterhalt auf kriminelle Art. Keine kennt die Fluchtwege des Planeten Taris so gut wie sie. Zudem bringt das Twi'lek-Mädel erstaunliche Hacker-Kenntnisse mit – Eure erste Wahl bei Sicherheits-Systemen.



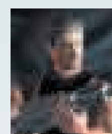
Zaalbar
Klasse: Scout
Missions behaarter Kumpel zeichnet sich durch seine strikte Loyalität aus. Nachdem Ihr ihm auf Taris das Leben rettet, hält er zu Euch – bis in den Tod.



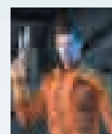
T3-M4
Klasse: Droid
Cleverer Blechmann: Obgleich der kleine Roboter kaum zum Kampf taugt, leistet er hilfreiche Dienste. Kein Computer ist vor seinem Zugriff sicher.



HK-47
Klasse: Droid
Metall-Kumpel Nr.2 brutzelt seine Feinde mit dicken Laser-Wummen. Nicht genug: Auf Tattoine fungiert der Allround-Automat gar als Übersetzer.

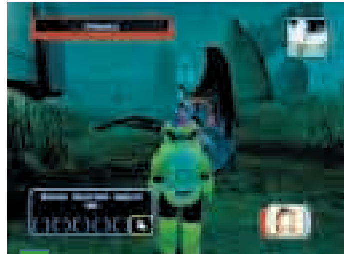


Canderous Ordo
Klasse: Soldat
Dank diesem mandalorianischen Söldner erbeutet Ihr Eure fliegende Basis – das Raumschiff Ebon Hawk. Klar, dass der Mann fortan zur Party gehört.



Carth Onasi
Klasse: Soldat
Von Enttäuschungen und Verrat geplagt, dürstet der republikanische Ex-Krieger nach glorreichen Heldentaten. Wendet Ihr Euch der dunklen Seite zu, wird er dies auf keinen Fall tolerieren.

Himmelskörper sein mögen, Eure Aufgabe bleibt stets dieselbe: Findet alle Einzelteile der legendären 'Star Forge'-Karte. Dummerweise pflastern nicht nur Standard-Gegner wie Sturmtruppen Euren Weg zu den antiken Hologrammen, sondern auch hartnäckige Zwischenbosse: Mal tretet Ihr gegen einen hünenhaften Rancor an, mal wollen Euch dunkle Jedi-Meister ans Leder. Clevere RPG-Söldner polieren deshalb dauernd die Charakter-Werte ihrer Untergebenen auf: Sobald ein Party-Mitglied die nächste Erfahrungsstufe erreicht, lasst Ihr entweder eine Auto-Funktion ran oder verteilt selbsttätig frische Eigenschaftspunkte. Zitierte Level-Anstiege hängen keinesfalls nur von steter Feind-Malträtierung ab, vielmehr schlagen auch Rätsel- bzw. Quest-Erfüllung zu Buche: Da wollen Computer-Systeme geknackt, Wachdroiden per Fernsteuerung ausgeschaltet, antike Maschinen in Gang gesetzt, Bodenplatten aktiviert, mathematische Zahlenfolgen ausgeknobelt oder komplexe Schalterpuzzles gelöst werden. Als ob das nicht schon genug wäre, warten fernab der recht linearen Hauptstory zahlreiche Nebenstränge auf ihre Entdeckung. So


XB Gefährliche Ausflüge: Gelegentlich schlüpft Euer Team in Spezialanzüge, mit denen Ihr sodann am Meeresboden (links) oder im Weltraum (rechts) atmen könnt.



XB Traditionelle Kriegskunst: Hilft Euch mal kein Lichtschwert weiter, greift Ihr zur explosiven Granate.



XB Mittendrin statt nur dabei: Die weitläufigen Planeten mit ihren dutzenden Bewohnern geben Euch stets das Gefühl, in einer lebendigen Welt rumzulaufen.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	

(Spieler max.)

USK-Rating 12 USK

Preis: ca. 65 Euro

Xbox

PAL: Test basiert auf NTSC-Fassung, PAL-Update folgt

E/D: geplant: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ Lightgun
- ○ Flight-Stick
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ Downloads
- ✓ 60Hz
- ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: September
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Bioware, Kanada
Hersteller: LucasArts
Website: www.lucasarts.com

Pro
- + enorm vielschichtiges Kampfsystem
- + wendungsreiche, packende Story
- + haufenweise optionale Side-Quests
- + nahezu perfekte "Star Wars"-Stimmung
- + exquisite Einbindung der 'Macht'

Contra
- – teils nervige Ladezeiten

Alternativen:

PS2	**Final Fantasy 10** (88%, MAN!AC 06/02)
Xbox	**Metal Dungeon** (35%, MAN!AC 03/03)
NGC	**Skies of Arcadia Legends** (87%, MAN!AC 06/03)

Star Wars: Knights of the Old Republic

Xbox
Grafik 79 %
Sound 82 %
90% Spielspaß

Die Macht ist mit der Xbox: An Umfang wie Gehalt epochales RPG-Erlebnis der Referenz-Klasse!

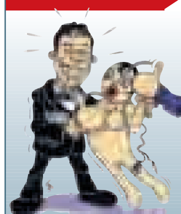
lernen redselige Zocker hunderte von CPU-Gesellen kennen, die per Sprachausgabe spannende Geschichten verzapfen respektive Euch nur zu gerne für ihre Dienste einspannen möchten. Wer ausreichend Geduld mitbringt, hilft armen Passanten aus der Banditen-Patsche, sucht nach verschollenen Ehemännern und löst als Anwalt sogar einen verzwickten Mordfall samt Gerichtsverhandlung.

Teufel oder Engel?

Der geniale Clou daran: Sämtliche optionalen Taten beeinflussen das Seelenleben Eures Recken. Als angehender Jedi-Ritter pendelt dieser nämlich zwischen heller und dunkler Macht: Schlachtet Ihr ergo unschuldige Zivilisten ab oder tretet bei Dialogen als unfreundlicher Grobian auf, driftet Euer Alter Ego immer mehr Richtung Bösewicht ab. Solcher Stimmungswandel spiegelt sich alsdann in Euren Zauber-Fähigkeiten wieder: Während erleuchtete Jedi Heil- wie Schutzmagie erlernen, nutzen dunkle Halunken ihre 'Macht' für fiese Würgeangriffe – Darth Vader lässt fies grüßen. Das Wechselspiel von Gut und Böse geht schließlich so weit, dass für jedwede Mission mehrere Lösungswege existieren: So reparieren friedliebende Rollenspieler via komplizierter Knobelei eine Erntemaschine, während faule Schufte den Apparat als Giftschleuder missbrauchen – der ansässige Riesenhai gibt in beiden Fällen klein bei.

Je nachdem, welchem Jedi-Gemütszustand Ihr nachgeht, variiert auch das letzte Story-Drittel: Nach ca. 30 Stunden (Nebenstränge nicht mitgerechnet) erwartet Euch der große, zweigeteilte Showdown – mehrmaliges Durchspielen wird demnach wärmstens empfohlen. *tk*

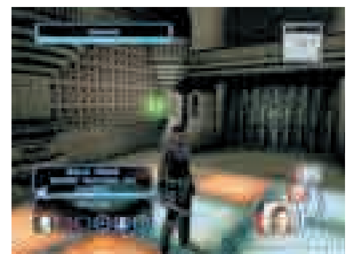
Thorsten Küchler

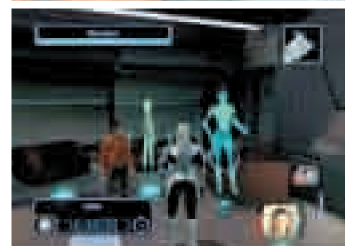


Wunder gibt es immer wieder: Wäre ich nach der plump-blöden "Episode 2" beinahe vom Jedi-Glauben abgefallen, weckt Biowares Xbox-Offenbarung wieder den Han Solo in mir. Egal ob Ihr nun verbissener Rollenspiel-Anhänger seid oder mit der "Final Fantasy"-dominierten Sparte nichts anfangen könnt – die altehrwürdigen Republik-Ritter ziehen Euch gnadenlos in ihren Bann. Trotz seiner schieren Komplexität hält das Welttraum-Spektakel nämlich stets die Balance zwischen Anspruch und Komfort: Vom tiefschürfenden Kampfsystem über die unzähligen Nebenhandlungen bis hin zum tragenden Soundtrack stimmt hier einfach (fast) jedes Detail. Als absoluter Motivations-Hammer stellt sich jedoch die brillante Einbindung der 'Macht' heraus: Wollt Ihr auf den Gutmensch-Pfaden von Luke Skywalker wandeln oder lieber in die bösen Fußstapfen eines Darth Vader treten? Der ständige Kampf mit dem Jedi-Gewissen fügt sich so stimmig in den wendungsreichen Plot ein, dass Ihr Euch stets als Herr der Lage fühlt. Bei derart imposanten Spielspaß-Argumenten lassen sich auch kleine Ruckler sowie lange Ladezeiten verschmerzen – ein grandioses Erlebnis!

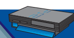
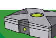


XB Das haut einen glatt um: Feindselige Jedi-Meister schleudern Eure Party schon mal per Macht durch die Gegend – keine Sorge, gleich schlagt Ihr doppelt zurück.





XB Fürs Hirn: Bodenplatten und Hologramme fordern Euer Denkvermögen.


Playstation 2

Xbox

Freedom Fighters


PS2 Pflicht für vorsichtige Rebellen: Damit Ihr nicht gleich beim ersten Feindkontakt das Zeitliche segnet, gehen Eure KI-Kollegen voraus und checken die Lage.


XB Eine Ladung Schrot macht jeden fiesen Russen tot: Nur im Nahkampf erweist sich die Flinte als ordentliche Wumme – ansonsten ist der Schießprügel nutzlos.

Zuerst "Freedom: The Battle for Liberty Island" dann "Freedom: Soldiers of Liberty" und schlussendlich "Freedom Fighters": IO Interactives Konsolen-Revolte wechselt ihren Titel wie andere Spiele ihr Release-Datum. Konstant unverändert blieb hingegen die patriotische Story des Action-Knallers: In einem Anfall von Tatsachenverdrehung (auch Alternativ-Universum genannt) erobern unsere sowjetischen Freunde infolge des Zweiten Weltkriegs den halben Erdball – einzig die USA bleiben als Freiheits-Enklave bestehen. Doch der russische Bär fackelt nicht lange und startet auch im Mutterland von Fast Food & Co. seine Invasion. Just während dieses gemeinen Überfalls gerät auch Euer Alter Ego Chris mit dem Ostvolk aneinander: Der friedfertige Klempner muss ohnmächtig zusehen, wie seine schöne Heimatstadt New York eingenommen wird. Videospieler wissen aber spätestens seit "Super Mario", dass Rohrverleger derartige Ungerechtigkeiten nicht dulden: Ergo schlüpft Ihr fortan in den Blaumann des Ostküsten-Handwerkers und spuckt den Bolschewisten als Rebellenführer in die Suppe.


XB Locker über die Schulter: Wer sich nicht auf die automatische Zielerfassung verlassen möchte, drückt den Analogstick und knallt per Fadenkreuz los.

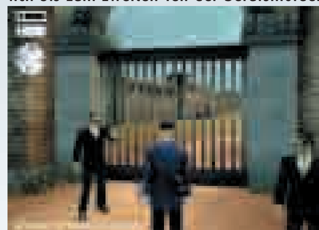
Held mit Ausstrahlung

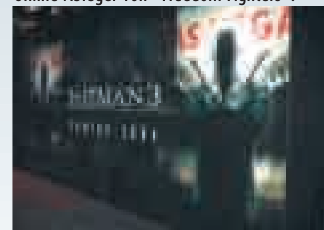
Bevor Chris jedoch vom Untergrund akzeptiert wird, muss er sich erst einmal Respekt verschaffen: Egal ob Ihr nun verletzte Zivilisten heilt, Ivans Propagandazentralen lahmlegt oder Geschütztürme sprengt – jede revolutionäre Handlung wird mit 'Charisma'-Punken quittiert. Durch diese Zähler dürfen Konsolen-Widerständler im späteren Verlauf immer mehr Gefolgsleute um sich scharen – maximal hören zwölf Kumpane auf Euer Kommando. Alsdann turnt Ihr aus der Verfolger-Perspektive mit angeheuerten CPU-Helfern durch ruinierte Straßenzüge. Kampf-Taktiker machen hierbei regen Gebrauch von den Aktionstasten: Befehle werden nämlich via Kreis-, Quadrat- und Dreieck-Knopf vergeben. So brüllt Ihr Eure Mitstreiter zum Frontalangriff, lasst sie Bereiche besetzen oder weist den geordneten Rückzug an. Die Drecksarbeit muss von Euch aber in Eigenregie übernommen werden. Dementsprechend klauben intelligente Patrioten die Wummen erledigter

▪ ▪ ▪ Es ist was faul im Staate Dänemark ▪ ▪ ▪

Der rasante Aufstieg des Entwicklerstudios IO Interactive

1998 aus der unbekannten Entwicklerschmiede Reto-Moto hervorgegangen, gelang IO Interactive bereits zwei Jahre später der internationale Durchbruch: Die hierzulande indizierte Killer-Ballerei "Hitman: Codename 47" bescherte den Dänen einen PC-Überraschungshit. Action-Konsolisten mussten freilich bis zum zweiten Teil der Berufsmörder-Simulation warten: Egal ob auf Gamecube, Xbox oder PS2 – "Hitman 2" (linkes Bild) erntete weltweit Kritikerlob. Keine Frage, dass sich ein weiteres Sequel bereits in Arbeit befindet. Außer einem Artwork (Bild rechts) existieren bisher aber keine Infos zu "Hitman 3". Bereits bestätigt wurde ein PS2-exklusiver Online-Ableger von "Freedom Fighters".

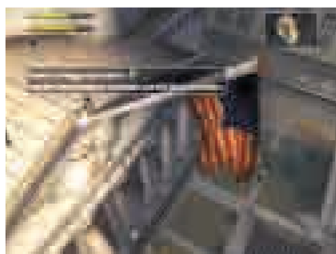


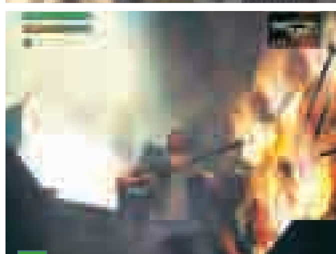




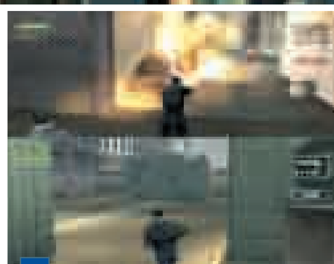
PS2 Der Kapitän auf seiner Brücke: In einem Großteil der Levels befinden sich stationäre Geschütze, die Ihr tunlichst besetzen solltet – Feuer frei!

Stalin-Schergen auf: Das Schießprügel-Arsenal reicht von mageren Pistolen über dicke Maschinengewehre und Schrotflinten bis hin zu rabiaten Raketenwerfern. Letzteres Mordinstrument eignet sich besonders zur Vernichtung von stählernem Kriegsgerät wie Panzer oder Helikopter. Doch Vorsicht: Euer Alter Ego schleppt höchstens zwei Schusswaffen mit sich herum, und deren Munition ist ebenfalls knallhart begrenzt. Wenigstens stehen an jeder Ecke Flak-Geschütze, die Ihr bemannen respektive als Argumentsverstärker nutzen dürft. Bloßes Baller-Können gereicht dennoch nicht zum Sieg, vielmehr wird ein gehöriges Maß an Strategie verlangt. Sämtliche Levels teilen sich nämlich in unterschiedliche Zonen auf, die sich gegenseitig beeinflussen. Wollt Ihr beispielsweise den ständigen Truppennachschub eines Bereichs stoppen, muss Eure Widerstands-Zelle zuerst im daran angrenzenden Areal das Russen-Quartier zerstören. Als Verbindung zwischen den einzelnen Terror-Territorien fungieren Gully-Deckel, welche Euch zum gewünschten Ort transportieren bzw. den aktuellen Kampagnen-Stand speichern. Auf diese Weise erreicht Ihr auch Eure Rebellenbasis: In der Kanalisation plaudert Ihr mit KI-Kollegen, sichtet Karten oder frischt Eure Sprengstoff-Vorräte auf.





XB Missionsziele: Ami-Fahne (oben) hissen und Tankstellen sprengen.



PS2 Amüsant: Der Mehrspieler-Modus sorgt kurzfristig für heiße Gefechte.

Revolution im Quartett

Wer lieber mit menschlichen Widerständlern an die Splitscreen-Front zieht, der entscheidet sich im Hauptmenü für den separaten Mehrspieler-Modus: Bis zu vier Zocker versuchen hier wahlweise kooperativ oder gegeneinander, vorm feindlichen Team sämtliche Fahnen zu hissen. Allerdings stehen lediglich drei Schlachtfelder zur Verfügung und auch die Anzahl der teilnehmenden KI-Freiheitskämpfer ist streng limitiert. *tk*

Thorsten Küchler



Widerstand als Spaß-Garant: Mit ihrem Konsolen-Freiheitskampf beweißen IO Interactive, dass sie nicht nur im heimlichen "Hitman"-Milieu für gehobene Bildschirmkost sorgen können. Der packende (wenn auch ziemlich alberne) Revolutions-Plot dient als Vorwand für nervenaufreibende Schießereien, knifflige Sabotageakte und taktische Team-Action. Nur zu schade, dass Euch die Steuerung bei hitzigen Gefechten oftmals einen fiesen Streich spielt: Warum gibt es keine Schnelltaste für Heil-Pakete? Wieso können meine KI-Kumpels um Ecken ballern, ich als supertoller Anführer dagegen nicht? Weitere unangenehme Fragen wirft die Intelligenz bzw. Dummheit Eurer Mitrebellen auf: Das Gefolge lauscht zwar brav jedem Pad-Kommando, übersieht aber gerne mal einen nahenden Bösewicht – man kann's ihnen kaum verdenken, denn die Russensöldner gleichen Euren Untergebenen bis auf Pixel-Details. Doch damit genug der Kritikerschelte: "Freedom Fighters" bleibt trotz genannter Kränkeleien ein äußerst unterhaltsames, technisch einwandfreies Baller-Spektakel voller spaßiger Ideen – mit mehr Sorgfalt wär's ein neuer Superhit!

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem	4	4	
Via Linkkabel	-	-	
Online	-	-	

(Spieler max.; System: PS2, XB, NGC)

USK-Rating 16 USK | **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✔ 16:9 ✔ Dolby Digital
✔ 60Hz ○ Soundtrack

Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✔ 16:9 ✔ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 September
Xbox September
NGC September

Entwickler: IO Interactive, Dänemark
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ stimmungsvolle Level-Optik
+ exzellente Sound-Kulisse
+ hochspannende Rebellen-Einsätze

Contra
- verworrenes Missionsdesign
- unausgegorene Steuerung
- teils chaotische Massenschlachten

Alternativen:

PS2	**Conflict: Desert Storm** (82%, MAN!AC 10/02)
Xbox	**Brute Force** (72%, MAN!AC 08/03)
NGC	**Conflict: Desert Storm** (83%, MAN!AC 09/03)

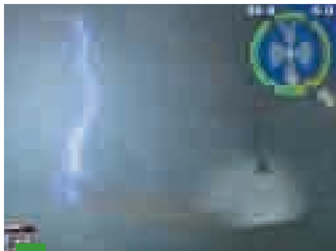
Freedom Fighters

Playstation 2
Grafik 81 %
Sound 85 %
83 % Spielspaß

Xbox
Grafik 80 %
Sound 85 %
83 % Spielspaß

Fehler im System: Fesselnde Revoluzzer-Action, die ihr Hit-Potenzial durch Macken vergibt.

Fluch der Karibik


XB Stürme durchquert Ihr in Echtzeit, dabei geht auch Beute über Bord.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 | Preis: ca. 45 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox September
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Akella, Russland
Hersteller: Ubi Soft
Website: pirates.bethsoft.com

Pro
+ offener Spielverlauf
+ leuchtende Südsee-Optik
+ komplexe Abenteuerwelt

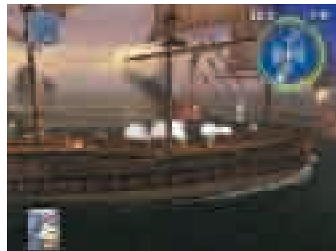
Contra
- die Orientierung fällt schwer
- unübersichtliche Menüs
- kaum Schlagvarianten

Alternativen:

PS2	Pirates: The Legend of Black Kat (78%, MAN!AC 04/02)
Xbox	Pirates: The Legend of Black Kat (78%, MAN!AC 07/02)
NGC	keine erhältlich

Fluch der Karibik
Xbox
Grafik 86 %
Sound 78 %
81 % Spielspaß

Toll: In dem feurigen Piratenabenteuer finden sich jederzeit dutzende spannende Aufgaben!


XB Erst kommt das Trommelfeuer (oben), dann entert Ihr (unten).


XB Die detaillierten Inseln, Städte und Festungen gehören fünf Kolonialmächten: Es konkurrieren Holland, Spanien, Portugal, Frankreich und England.

Wenn Johnny Depp die Säbel rasseln lässt, darf die passende Videospielumsetzung nicht fehlen: Der russische Entwickler inszeniert das Piratenabenteuer abseits der Kino-Handlung, Ihr werdet weder Schauspieler wiedererkennen noch Filmszenen freispielen.

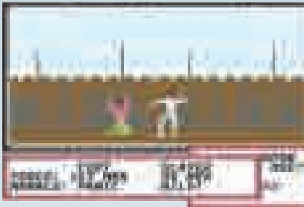
Freies Piratenleben

Vergesst einfach das Hollywood-Vorbild, der "Fluch der Karibik" ist eine Mischung aus dem Microprose-Klassiker "Pirates!" (siehe Kasten) und einem missionsbasierten Rollenspiel wie z.B. "Morrowind". Das Abenteuer von 1630 beginnt in der englischen Kolonialfestung Oxbay, die überraschend von französischen Truppen überrannt wird: Mit einer mickrigen Mannschaft schnappt Ihr Euch eine alte Dschunke und entkommt der Invasion um Haaresbreite. Was dann passiert, entscheidet der Kapitän – also Ihr! Wüste Seebären reparieren das Schiff im nächsten Hafen, besorgen sich in der Kneipe Verstärkung und stechen dann in See: Es gibt zahlreiche Abenteuer zu bestehen wie Handelsschiffe kapern, konkurrierende Piraten überfallen und dutzend Inseln und Strände anlaufen – um nach Schatzhöhlen Ausschau zu halten. Ihr könnt aber auch bei Escort-Missionen Seeschlachten schlagen oder mit dem Transport von Leinen, Schokolade und Edelholz ganz friedlich eine Handelskarriere starten. Mit dem Erlös besorgt Ihr Euch eine mächtige Galeone und später eine ganze Flotte, die Ihr mit viel-



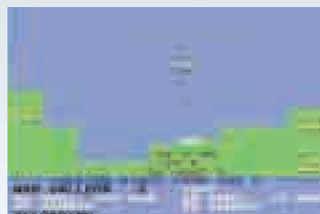
Virtuelle Freibeuter anno 1987

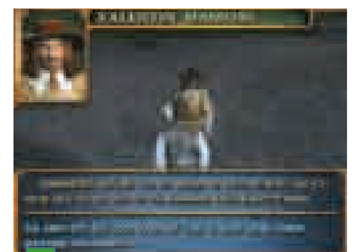
Originell: In "Pirates!" orientiert Ihr Euch mit beiliegender Seekarte und virtuellem Sextant.

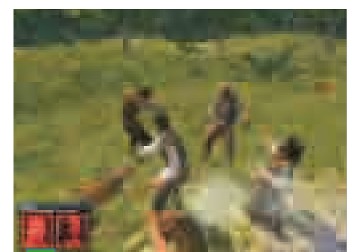


Sid Meiers Seeräuberabenteuer "Pirates!" erschien 1987 für den Homecomputer C64 (Bilder) und wurde später u.a. für NES und Mega Drive ("Pirates! Gold") umgesetzt. In dem Klassiker erledigt Ihr Tavernenbesuch, Handel und Plaudereien über ein Menüsystem mit Fenstern (unten). Die zig Inseln sind zwar im Kartenmodus (rechts unten) begehbar, aber ohne Schatzkarte oder Mission ist dort nichts zu finden. Sowohl die Seeschlachten gegen Schiffe und Festungen als auch die Schwertkämpfe (links) mit Wachen, Kapitänen und Heeresführern bestritten Seeräuberfans aber schon vor 16 Jahren in Echtzeit. Der Held beherrscht Attacken in drei Höhen, kann blocken und ausweichen – Eure Treffer versetzen die feindlichen Truppen in Panik!






XB Spiontaktik: Nach durchzechter Nacht verhört Ihr den Feind im Wald.


XB Vorsicht Räuberbande: Heuert für Erkundungsgänge Bodyguards an!



XB Traumhafte Seemannsromantik mit glitzerndem Wasser und leuchtendem Sonnenuntergang: Vergesst dabei nicht den Blick auf Radar und Windzeiger!

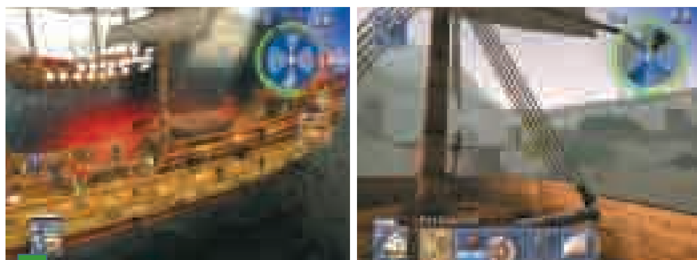
fältigen Kanonen und Spezialmunition wie Splittergeschossen und Sprengkugeln bestückt. Erfolg und jede Menge Gold motivieren Eure Mannschaft, das ist der ideale Zeitpunkt für großzügige Gefälligkeiten: Als Exekutive der englischen Krone versenkt Ihr Nachschubschiffe, kommandiert Festungsrevolten und spioniert hinter den feindlichen Linien. In den vielen Kämpfen sammelt Ihr Erfahrungspunkte und bei Missionen kassiert Ihr zudem zweierlei Punkte: Damit lassen sich zehn Eigenschaften wie Führungsqualität und Zielvermögen verbessern sowie Spezialmanöver kaufen (z.B. Beschleuniger und Blitz-Entern).

Perspektivenwechsel

Das komplexe Abenteuer spielt Ihr in drei Modi: Die dutzend Inseln steuert Ihr auf der Oberweltkarte an, Ihr orientiert Euch mit dem Kompass und umfahrt Unwetter. Erreicht Ihr einen Strand, eine Festung oder trefft auf ein feindliches Schiff, zoomt Ihr ran: Aus der Third-Person-Perspektive steuert Ihr nun das Schiff in Echtzeit durch die raue See, für optimale Übersicht lässt sich die Kamera beliebig schwenken und zoomen. Ihr nutzt den Wind und kontrolliert die Segel, außerdem befehlt Ihr Munitionswechsel, Schwenkmanöver, Specials, Feuer und Entern. Gestürmt wird das feindliche Schiff zu Fuß: Ihr blickt Eurem Piraten über die Schulter, springt über die Planken und beendet den letzten Widerstand mit Säbel-Combos und blauen Bohnen. In diesem Modus erkundet Ihr auch Inseln und Städte, plaudert mit Verbündeten oder zettelt eine Kneipenschlägerei an. *oe*

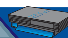
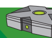
Oliver Ehrle

Darauf haben "Pirates!"-Fans gewartet: "Fluch der Karibik" kombiniert die taktischen Seeschlachten und spaßigen Missions-Abenteuer des Klassikers mit Landurlaub in Echtzeit. Für heißblütige Karibik-Stimmung bürgt die spannende Handlung und erstklassige 3D-Grafik: Ihr genießt donnernde Breitseiten im leuchtenden Abendrot und erkundet prunkvolle wie lebendige Städte mit mehreren Ebenen – einfach klasse! In den Kämpfen sorgen die schwerfälligen Seemanöver und flotten Schwertkämpfe für Abwechslung, auch wenn die Keilereien sehr simpel ausfallen. Umständlich ist die Menüführung: Statt den sortierbaren Listen anderer Adventures scrollt Ihr Waren, Waffen und Schätze als Icon-Balken über den Bildschirm – bei wachsendem Reichtum verliert Ihr schon mal den Überblick. Zudem fehlt die Automap: Im optisch variantenreichen Dschungel könnt Ihr Euch mit etwas Konzentration orientieren, aber in den grauen Höhlen ist nach sechs Kreuzungen Feierabend.



XB In Gefechten fixiert Ihr mit der Kamera Euer Ziel und beobachtet Begleiter auf dem Radar (links). Bei Hafen- und Strandsuche schaltet Ihr dagegen aufs Deck.



 Playstation 2  Xbox  Gamecube

Soul Calibur 2



PS2 Von den drei konsolenspezifischen Kämpfern fügt sich Heihachi trotz Waffenverzicht am besten ein: Kein Wunder, er entstammt schließlich den Namco-Studios.



XB Obskure Wahl: Wohl mangels passender Charaktere im Microsoft-Portfolio bediente sich Namco für die Xbox-Fassung mit Spawn in der Comicwelt.

Großes Comeback bei Namco: Während es die "Tekken"-Reihe inzwischen auf stolze fünf Teile brachte, führte der andere firmeneigene Vorzeigeprügler "Soul Calibur" eher ein Schattendasein – gab es doch die einzige Heimversion des Waffenkampfes 1999 nur für Segas Dreamcast. Lange mussten Fans auf die Fortsetzung warten, doch nun ist es endlich soweit: Und damit diesmal niemand leer ausgeht, erscheint "Soul Calibur 2" für alle drei Next-Generation-Konsolen.

Systemkampf mal anders

Dazu hat Namco als besonderen Gag jeder Fassung einen exklusiven Charakter spendiert: Während auf der PS2 mit dem waffenlos antretenden "Tekken"-Opa Heihachi Mishima in hauseigenem Repertoire gewildert wurde, kommt bei der Xbox-Variante der düstere Comic-Held Spawn aus dem Hause Todd McFarlane zum Zug. Gamecube-Kämpfer schließlich erfreuen sich am Seitensprung eines Kulthelden: Hier kloppt sich Superstar Link unter Zuhilfename von Bogen und Bombe durch – damit erklärt sich auch die Besonderheit, dass die Würfel-Version von Nintendo selbst in Europa vertrieben wird, während die PS2- und Xbox-Fassungen über den ständigen Namco-Partner Electronic Arts in die Läden kommen.

Neben den systemspezifischen Teilnehmern treten natürlich auch 22 'normale', teils zu Beginn noch versteckte "Soul Calibur 2"-Recken an. Viele davon kennen Veteranen bereits aus den Vorgängern, doch einige Neulinge feiern ihre Premiere: Erstmals dabei sind z.B. Sophitias kleine Schwester Cassandra, der flinke Wirbelwind Talim, Hwangs Schwertkampfkollege Yunsung, der französische Nobelfechter Raphael und der monströse Magiebrocken Necrid – letzterer wurde von Todd McFarlane speziell für "Soul Calibur 2" kreiert.

Die Steuerung des Vorgängers feiert ihr Comeback: Je ein Knopf dient für

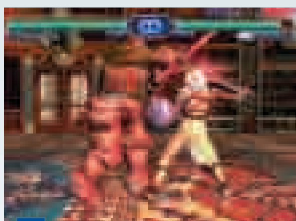


NGC Effektvolle Hiebe werden durch den schicken Wischeffekt verdeutlicht.

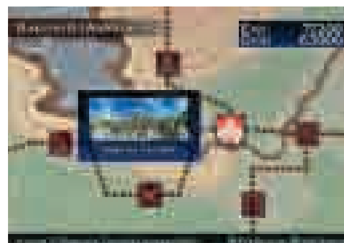
horizontalen bzw. vertikalen Waffeneinsatz, Tritte und Deckung. Neulinge zaubern so schnell und einfach ansprechende Moves aus dem Pad, für komplexere Aktionen wie erfolgreiche Würfe und besonders schadensreiche Combos ist aber neben flinken Fingern auch ein gutes Maß an Timing notwendig. Wer einfach wild loskloppt, wird schnell Opfer gnadenloser Konter, besonders wenn die nun wirkungsvollere 'aktive' Abwehr

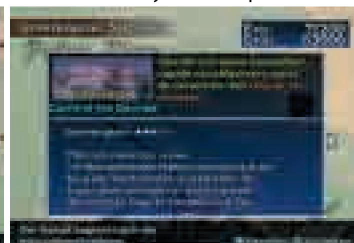
Neues im Westen
Zusätzliche Boni für US- und Europa-Zocker

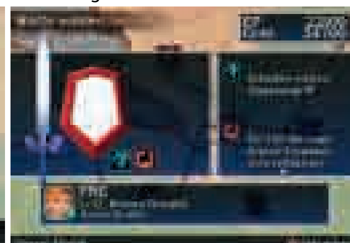
Für die traditionell lange Wartezeit bei Namcos A-Titeln werden wir diesmal mit diversen Extras entschädigt, die es in der japanischen Fassung nicht gab: So könnt Ihr in der Waffenmeister-Kampagne drei zusätzliche Kämpfer freischalten – neben der Echse Lizardman warten der Berserker und der Assassin auf Euch. Das letztere Duo kennen "Soul Calibur"-Veteranen bereits aus den Vorgängern, denn dahinter verbergen sich leicht erkennbar unter den neuen Outfits die alten Recken Rock und Hwang. 'Vollwertige' Mitglieder der neuen Episode sind die drei allerdings nicht, denn bei den Einzelspieler-Modi wird ihnen der Zutritt verwehrt – lediglich im direkten Duell könnt Ihr sie auswählen.



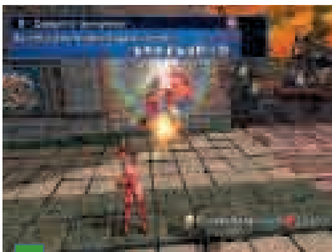
PS2 Bonus für Wartewillige: Der Neuling 'Berserker' (links).

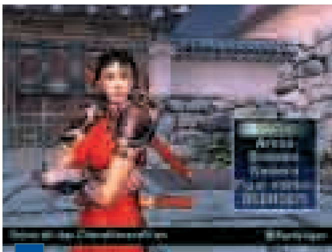






PS2 Im Waffenmeister-Modus zieht Ihr über eine symbolische Landkarte (links) und informiert Euch über die Besonderheiten der Missionen (Mitte). Vom Preisgeld kauft Ihr neue Waffen und studiert deren spezielle Fähigkeiten (rechts). NGC


XB Cooles Feature: Im Training werden Euch alle Moves vorgeführt.


PS2 Kenne deine Helden: Im Profil erfahrt Ihr alles über Eure Lieblinge.


NGC Spitzohr: Zelda muss warten, denn Link ist erstmal für eine zünftige Prügelei gebucht – neben Schwert und Bogen hat der Knabe auch fiese Bomben im Gepäck.

gelingt: Damit fangt Ihr eine Attacke des Kontrahenten ab und nutzt seine Verwirrung aus, um ihm besonders kräftig eins mitzugeben. Die Kampfstätten sind weiterhin räumlich eng begrenzt – wer durch eine effektive Attacke den Gegner über die Kante stößt, hat per 'Ringout' die Runde sofort gewonnen. Als Neuerung finden sich allerdings nun in einigen Arenen Wandbegrenzungen: Dort könnt Ihr natürlich nicht ins Leere fallen, aber sehr wohl in die Enge gedrängt werden, was versierte Prügler zu noch gemeineren Aktionen nutzen.

Globale Duelle

Neben zahlreichen genreüblichen Spielmodi wie Arcade, Survival, Zeitattacke oder Teamkämpfen (die meisten davon sind auch gegen menschliche Kontrahenten möglich) lockt Solisten der umfangreiche Waffenmeistermodus vor den Bildschirm: Dort zieht Ihr via symbolischer Weltkarte durch die Lande und erfüllt rund 40 Missionen. Diese Kämpfe laufen zwar meist nach dem Standardschema ab, fordern Euch aber durch zahlreiche Spezialbedingungen einiges ab: Mal müsst Ihr mehrere Gegner am Stück erledigen, mal werden bestimmte Manöver verboten oder Ihr leidet unter einer schleichenden Vergiftung. Durch Erfolge schaltet Ihr nicht nur härtere Varianten dieser Aufträge frei, sondern verdient Euch Erfahrungspunkte und Gold. Von diesem gönnt Ihr Euch zahllose neckische Extras wie andere Outfits, neue Arenen oder Kampfvorführungen der Charaktere sowie neue Waffen: Für jeden "Soul Calibur 2"-Recken gibt es zehn Schwerter, Stäbe oder Nunchakus zu ergattern. *us*

Ulrich Steppberger



Was lange währt, wird endlich gut – das althergebrachte Klischee passt auf "Soul Calibur 2" nahezu perfekt: Zeit genug hat sich Namco mit der Fortsetzung ja gelassen, doch das fertige Produkt ist die Warterei wert. Grafisch spielen die detailreichen und hervorragend animierten Charaktere und die glänzend in Szene gesetzten Kampfarenen wie erhofft ganz oben mit, nur auf der PS2 macht sich in seltenen Fällen bei effektlastigen Moves ein kurzes Ruckeln bemerkbar. Zusammen mit der hochkarätigen Musik kommen sowohl Fans der Vorgänger als auch Neueinsteiger sofort ins Spiel, das erneut mit einer schnell begriffenen, aber durchaus variantenreichen Steuerung überzeugt. Außerdem haben die Gegner besonders im Story-Modus durchaus einiges drauf. Die Waffenmeisterkampagne fesselt mit abwechslungsreichen Aufgaben und der Aussicht auf zahllose freispielbare Boni – wer alles sehen will, muss lange kämpfen. Da sich die drei Fassungen technisch letztlich nur in Details unterscheiden, gibt's nur einen Rat: Kauft Euch die exquisite Klopperei am besten für die Konsole, deren Exklusiv-Charakter Euch am meisten zusagt.


XB Der systemübergreifende Neuling Necrid nennt die USA als seine Heimat: Er wurde nicht bei Namco, sondern von der Comic-Legende Todd McFarlane entworfen.

Veröffentlichung:
PS2 September
Xbox September
NGC September

Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Namco
Website: www.namco.com

Pro
+ bombastische Optik
+ symphonischer Edelsound
+ einfaches, aber tolles Kampfsystem
+ coole Extracharaktere in jeder Version
+ umfangreicher Story-Modus

Contra
- Abspänne wenig ansehnlich

Alternativen:

PS2	**Virtua Fighter 4 Evolution** (92%, MAN!AC 09/03)
Xbox	**Dead or Alive 3** (89%, MAN!AC 04/02)
NGC	**Mortal Kombat: Deadly Alliance** (86%, MAN!AC 03/03)

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 USK
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische/japanische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische/japanische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Dolby Digital ○ Downloads
✓ 60Hz ○ Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische/japanische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ GBA-Link
○ Keyboard ○ Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Surround
✓ 60Hz ○ ProLogic 2

Soul Calibur 2

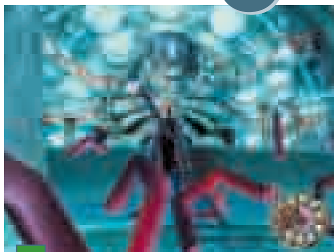
Playstation 2 – Grafik 88 % – Sound 81 % – **89%** Spielspaß

Xbox – Grafik 88 % – Sound 82 % – **89%** Spielspaß

Gamecube – Grafik 88 % – Sound 81 % – **89%** Spielspaß

Grafisch und akustisch imposante Edelprügelei mit feinen Spielmodi und dynamischen Kämpfen.

Otogi Myth of Demons



XB Zwischenboss: Den fiesen Spinnenkerl müsst Ihr an die Wand nageln.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	

USK-Rating: 12 | **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ Lightgun
- ○ Flight-Stick
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ○ Downloads
- ✓ 60Hz
- ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: September
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: From Software, Japan
Hersteller: Sega
Website: www.sega.com

Pro
- + wunderschönes Nippon-Design
- + effektreiche, detaillierte Optik
- + motivierender Spielverlauf

Contra
- – oftmals überforderte Kamera
- – verklausulierte Missionsziele
- – stetig steigender Frustfaktor

Alternativen:

PS2	**Shinobi** (76%, MAN!AC 06/03)
Xbox	**Gun Valkyrie** (75%, MAN!AC 06/02)
NGC	**Mystic Heroes** (77%, MAN!AC 01/03)

Otogi: Myth of Demons

Xbox
Grafik 84 %
Sound 77 %
79% Spielspaß

Fabelhaft inszeniertes Dämonen-Epos mit wackeliger Kamera und hohem Schwierigkeitsgrad.



XB Stressiges Würmchen: Der Tausendfüßler-Drachen gehört zu den schwersten Widersachern des gesamten Spiels – nur Geduldige erlegen das Biest.



XB Blitz und Donner: Raikohs Magie-Angriffe zerlegen jeden Gegner im Nu.

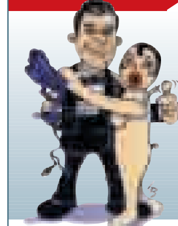
Unerwarteter Software-Besuch im MAN!AC-Testlabor: Mit zehn Monaten Verspätung schafft From Softwares Mythologie-Metzelei doch noch den Sprung nach Übersee – Publisher Sega sei Dank! In der von Nippon-Experten längst als Importperle gehandelten Schwert-Action übernehmt Ihr die Rolle des Dämonenjägers Raikoh, der das zerbrochene Siegel zwischen realer und satanischer Welt tunlichst schließen soll.

Weitaus handfester als die esoterisch-verworrene Story gibt sich der eigentliche Spielablauf: Ähnlich PS2-Ninja "Shinobi" spurtet Ihr mit Eurem Schwertschwinger durch weitläufige Polygon-Areale bzw. hackt die dort ansässigen Teufeleien in Stücke. Am besten lässt sich dieses exorzistische Tun via Stichwerkzeug erledigen: Das scharfe "Otogi"-Klingenarsenal reicht von riesigen Äxten über wuchtige Zweihänder bis hin zu blitzschnellen Krummsäbel-Paaren. Wie es sich für einen japanischen Krieger gehört, nennt Raikoh zudem zahlreiche Akrobatik-Tricks sein Eigen. So setzt Ihr zu behänden Doppelsprüngen an oder schwebt per 'Boost'-Funktion in höhere Level-Sphären.

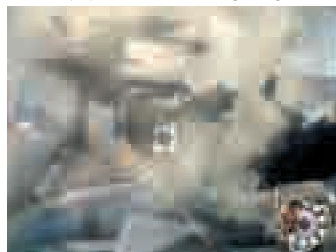
Allzweck-Abrakadabra

Noch übermenschlicher wird's, wenn der digitale Teufelsaustreiber seine spektakulären Magie-Attacken zelebriert: Dann bringen transparente Drachen, lodernde Feuerbälle oder gar Schmetterling-Zauber jähes Unheil über Eure Feinde. Dumm nur, dass sowohl Erwerb als auch Einsatz des genannten Hokuspokus an Raikohs Ressourcen zehrt. Neben dem obligatorischen Energiebalken solltet Ihr immer Eure Magie-Reserven im Auge behalten: Wer diesen Vorrat komplett aufbraucht, wird nämlich sofort mit stetig schwindender Lebenskraft bestraft – Game over! Doch nicht nur gefräßige Zauberei knabbert an Euren Nerven, sondern auch Satans ungezählte Schergen: Egal ob nun fliegende Totenköpfe, hünenhafte Hydras, glibbrige Wassergeister, gefräßige Tausendfüßler oder eklige Mega-Spinnen – "Otogi" wirft Euch alles vor die Klinge, was der japanische Sagenfundus zu bieten hat. Dafür hält sich das Schnetzel-Festival im Gegenzug mit Rätseleinlagen vornehm zurück: Mal wollen Orbs gefunden werden, mal nagelt Ihr einen Obermotz im wörtlichen Sinne an die Wand – einzig die kruden Level-Erklärungen geben Euch zu denken. *tk*

Thorsten Küchler



Berechtigter Geheimtipp: So Ihr eine Schwäche für dezent abgehobene Nippon-Kost respektive fulminante Schwert-Schwingereien à la "Shinobi" habt, sei Euch "Otogi" wärmstens ans Spielerherz gelegt. Punktgenaue Kampf-Kontrollen, atemberaubende Effektfeuerwerke sowie ein herrlich individuelles Gegner-Design garantieren haufenweise Aha-Erlebnisse – nicht umsonst tummelt sich From Softwares Sagen-Abenteuer auf den Internet-Hitlisten vieler Import-Fans. Das auf den ersten Blick makellose Gesamtbild wird jedoch von nervtötenden Macken getrübt: Allen voran die wild herumgondelnde Kamera produziert mehr Frustmomente denn sinnvolle Blickwinkel – ein Schwachpunkt, der in Kombination mit dem teils höllischen Schwierigkeitsgrad extrem an Eurem Geduldsfaden nagt. Unverständlich auch, warum die Entwickler Missionsanweisungen in kryptisches Gefasel verpacken: Solche Wortkunst mag ja wichtig klingen, trägt jedoch kaum zur Erhellung des Otto Normalspielers bei. Dennoch sollte jeder gestählte Genre-Anhäger diesem feinen Stück Nippon-Kultur eine Chance geben – besser als die hundertste 08/15-Ballerei ist's allemal!



XB Abriss-Ninja: Die Level-Architektur lässt sich fast komplett zerlegen.



XB David gegen Goliath: Diese Riesenmonster (links) lassen sich nur mit der korrekten Taktik bezwingen – einfach umkreisen und in den Rücken hauen (rechts).

Zone of the Enders The 2nd Runner



PS2 Brett vorm Kopf: In diesem Tunnel schlummert ein gigantischer Laser. Ergo reißt Ihr eine Wandvertäfelung raus und verwendet sie dann als Schild.

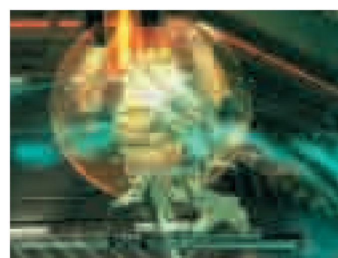


PS2 Die neuen Lenkraketen in Aktion: Sind mal nicht genügend Feinde in der Nähe, konzentrieren sich Eure explosiven Biester auf einen einzigen – und tschüss!

Was lange währt, wird endlich fertig: Fast sechs Monate nach dem US-Release lässt Konami sein Roboter-Sequel auch auf europäische PS2-Konsolen los. Als Entschädigung für die Warterei freuen sich PAL-Besitzer über zwei frische Schwierigkeitsgrade, einen dezent verfeinerten Missions-Ablauf und diverse Extra-Modi. Am Story-Kern ändert dies trotzdem herzlich wenig: Jahre nachdem Leo Steinbuck als Protagonist des ersten Teils gegen finstere Bahram-Truppen antrat, werkelt die Separatisten-Sippe unter Leitung von Bösewicht Nohman erneut am Weltraum-Untergang.

Held wider Willen

Nur zu praktisch, dass Euer brandneues Digi-Abbild Dingo durch Zufall ins Cockpit des mächtigen Orbital Frames (so heißen die Mechs hier) Jehuty gerät. Am Steuer dieser intergalaktischen Kampfmaschine schickt Ihr Euch ergo an, das feindliche Droiden-Gesindel in die Weiten des Alls zu blasen. Dank freundlicher Steuerungs-Einweisung via Computer-Stimme klappt das ohne nennenswerte Stolpersteine: Von hinten auf Euren Stahlkoloss blickend, schwirrt Ihr per Schultertasten-Boost im Orbit herum. Anrückendes Metallvolk macht hingegen Bekanntschaft mit Jehutys Waffen-Systemen: Egal ob Ihr mit der Energieklinge Nahkampf-Combos zelebriert, Laserstrahlen auf die tödliche Reise schickt oder den Schutzschild aktiviert – sämtliche Kampf-Maßnahmen liegen nur einen Knopfdruck entfernt. Zudem spendierte Konami seiner aktuellen Mech-Baureihe einige Scharmützel-Updates: Erstmals dürft Ihr nun dutzende Mini-Gegner gleichzeitig aufschalten und hernach mit einem Schwarm Lenkraketen in die Luft jagen. Die zweite Roboter-Erweiterung kommt gar noch imposanter daher: Via Kreistaste greift Dingos ehernes Gefährt nach allem, was nicht niet- und nagelfest ist. So zwischmeißt Ihr rausgerissene Streben wie einen Speer auf Eure Widersacher, missbraucht gelähmte Opponenten als Schutzschild oder haut mit abmontierten Wandverkleidungen brachial zu. Wessen Zerstörungswut dies immer noch nicht befriedigt, der wirft einen Blick auf die Sekundär-Bewaffnung: Für absolvierte Aufträge erhält Jehuty nämlich zusätzliche Programm-Routinen, welche Ihr jederzeit einschalten dürft. Das erweiterte Baller-Repertoire reicht schließlich von schwebenden Minen über Doppelgänger-Hologramme bis hin zu einer Beam-Funktion.





PS2 Rettung in letzter Sekunde: Nicht nur die feindlichen Roboter können sich via Schutzschild verteidigen, auch Jehuty verfügt über eine Energie-Barriere.

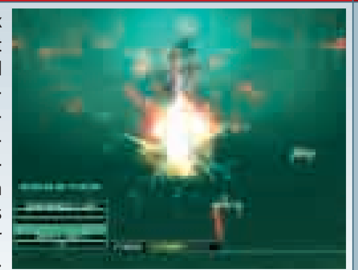
Allround-Talent gesucht!

An Einsatzmöglichkeiten für Eure Superwummen mangelt's indes ebenfalls nicht: Während simple Wach-Roboter oder Laserbatterien schon nach zwei Volltreffern die Segel streichen, verlangt der umfangreiche Zwischenboss-Kader nach taktischem

Ballermann zu Besuch!

Der Gastauftritt von "Gradius"-Bomber Vic Viper

Obgleich "Z.O.E."-Protagonist Leo Steinbuck im Sequel nur eine Nebenrolle spielt, sorgt sein Einsatz für Furore: Fliegt der Schlingel doch im legendären Vic Viper umher. Zocker-Veteranen kennen den Gleiter noch aus Konamis "Gradius"-Serie. Selbst eine Shooter-Hommage (Bild) an den Klassiker wurde integriert: Wer im Kampf gegen Leo nach Norden fliegt und den Felsen sprengt, entdeckt das zugehörige Extra – allerdings lässt sich der Bonus erst beim zweiten Durchlauf einsacken.





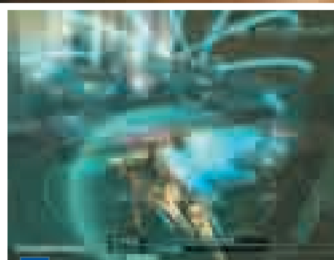


PS2 Handlanger des Terrors: Die beiden Bösewicht-Mechs Nephtis und Anubis (rechts oben) wollen Euch wiederholt ans Leder – da hilft nur die richtige Taktik.

Thorsten Küchler



Kaum zu glauben, was man aus der angegrauten PS2 rausholen kann: In puncto Optik brennt Konamis Mech-Fortsetzung ein Feuerwerk ab, das den Großteil der Konkurrenz wie olle Kamellen aussehen lässt. Tatsächlich stockt einem beim Anblick der fabelhaften Partikel-, Licht- sowie Explosionseffekte nicht selten der Atem. Auch die schicken Anime-Zwischensequenzen fügen sich nahtlos ins wunderschöne Gesamtbild ein. Schade bloß, dass der Hochglanzlack wegen spielerischer Unzulänglichkeiten schnell bröckelt: So schlingert die Kamera allzu oft wild herum und verwehrt Euch den Blick aufs Wesentliche – besonders tödlich, wenn Ihr gerade fiesen Stampfern ausweichen sollt. Außerdem krankt das Baller-Festival an akuter Umfangsarmut: Extras wie Boni mögen ja reichlich vorhanden sein, aber der zentrale Story-Modus fällt mit schlappen vier Stunden arg dünn aus. Während die furiose Jagd nach dem Abspann noch andauert, werdet Ihr nichtsdestotrotz prächtig unterhalten: Eingängige Kontrollen, ein fairer Schwierigkeitsgrad sowie coole Einfälle (Bosskampf im Dunkeln) machen zitierte Schwächen wieder wett – zum Hit-Stempel reicht's jedoch nicht ganz.

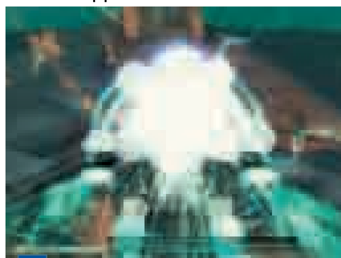


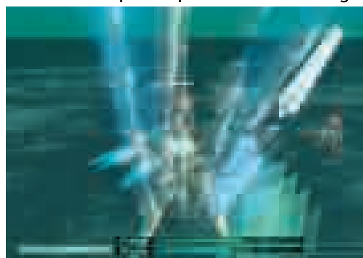
PS2 Deutsche Bahn? Den stählernen Zug stoppt Ihr per Raketen-Beschuss.

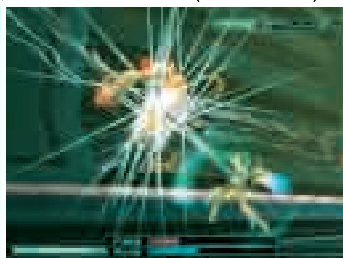
Vorgehen. Da wollen gigantische Raumkreuzer gesprengt, feindselige Hightech-Mechs im Duell besiegt, Transportzüge sabotiert und desaströse Kanonen lahmgelegt werden – selbst einen Zweikampf in völliger Dunkelheit müsst Ihr überstehen. Zur Auflockerung des furiosen Schützen-Alltags verdingen sich PS2-Piloten bei einigen Missionen als Lebensretter: Mal schleppt Ihr einen armen Arbeiter aus feindlichen Gefilden, mal will Eure Anime-Freundin vor Lava-Massen beschützt werden.

Mehrwert für Fleißige

Weil die strikt lineare Kampagne trotz ausufernder Inszenierung recht schnell der Vergangenheit angehört, spuckt das Spiel zur Belohnung brav Boni aus. Demnach tretet Ihr mit einem Kumpel respektive den bislang freigeschalteten Robotern wie beim Prügel-Genre zum 'Versus'-Duell an. Weitaus mehr Substanz besitzen jedoch die so genannten 'Extra Missions': Perfektionisten verfeinern hier die Ergebnisse ihrer absolvierten Story-Aufträge, treten nochmals gegen alle Obermotze an, kämpfen angesichts einer feindlichen Flotte ums möglichst lange Überleben oder wagen eine Zerstörungsorgie auf Zeit. Und wer das Hauptspiel akribisch absucht, erquickt sich gar an einem Old-School-Shooter (siehe Kasten). *tk*







PS2 Superwaffen-Parade: Die 'Vector Canon' (links) verwandelt Jehuty in eine stehende Kanone, 'Homing Missiles' (Mitte) verfolgen Eure armen Widersacher und das 'Geyser'-Geschoss (rechts) lähmt sein Ziel für kurze Zeit.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 September
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Konami West, Japan
Hersteller: Konami
Website: www.konami-europe.com

Pro
+ fantastische Grafik-Effekte
+ intuitive, vielschichtige Kontrollen
+ opulente Präsentation

Contra
– teils chaotische Kamerafahrten
– knapp bemessener Story-Umfang
– dezent eintöniger Kampfablauf

Alternativen:

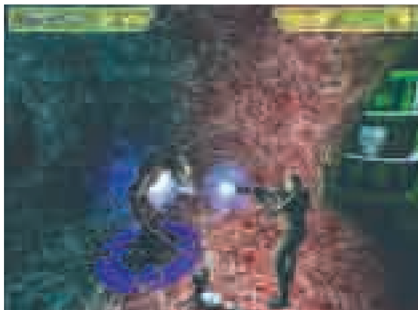
PS2	Robotech Battlecry (68%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Robotech Battlecry (68%, MAN!AC 12/02)
NGC	Robotech Battlecry (nicht getestet)

Zone of the Enders The 2nd Runner

Playstation 2
Grafik 88 %
Sound 83 %
84 % Spielspaß

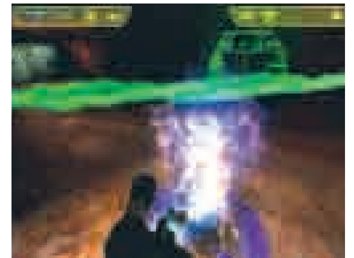
Nippon-Rabatz im All: optisch atemberaubende Mech-Schießerei mit zwiespältigem Inhalt.

Run Like Hell





PS2 Schmerzender Finger: Selbst kleine Aliens schlucken dutzende blaue Bohnen, weshalb Ihr ununterbrochen auf die Tasten hacken müsst.





PS2 Nervtötend: Eure Widersacher tauchen zumeist ohne Vorwarnung auf – wenigstens gibt's genug Medizin.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ○ Surround ✔ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox September
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Digital Mayhem, USA
Hersteller: Avalon
Website: www.avalon.de

Pro
+ spannende Grusel-Geschichte
+ kompetente Original-Sprecher
+ ordentliche Präsentation

Contra
- unausgereifte Kameraführung
- hakelige Steuerung
- angestaubte Langweiler-Optik

Alternativen:

PS2	**Extermination** (81%, MAN!AC 07/01)
Xbox	**Silent Hill 2 Inner Fears** (86%, MAN!AC 11/02)
NGC	**Resident Evil Zero** (87%, MAN!AC 03/03)

Run Like Hell
Playstation 2
Grafik 66 %
Sound 75 %
67 % Spielspaß

Schamlos zusammengeklauter Zukunfts-Horror mit spannender Story und herben Design-Patzern.

Software-Sensation: Satte zwölf Monate nach US-Release schafft Interplays Horror-Schinken "Run Like Hell" doch noch den Sprung nach Deutschland. Für etwaige Inhaltsänderungen blieb scheinbar dennoch keine Zeit: Nach wie vor übernehmt Ihr die Rolle des Kriegsveteranen Nick Connor, der seinen Dienst auf einer gottverlassenen Forschungsstation schiebt – sein brünettes Schatzi Samantha ist ebenfalls mit an Bord des Weltraum-Riesen. Zeit für Schäferstündchen hat das Polygon-Paar aber nicht: Als Euer Digi-Recke vom alltäglichen Rundflug heimkehrt, wird das Raumschiff von Schleim-Aliens geentert – das Gros der Besatzung bezahlt die blutige Stippvisite mit dem Leben.

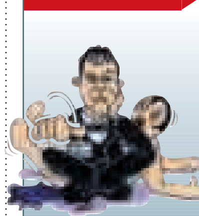
Allein gegen die Brut

PS2-Astronauten schlüpfen nun in Nicks schnieken Kampfanzug und stellen sich der außerirdischen Bedrohung entgegen – per Analogstick dirigiert Ihr Euren tapferen Sternen-Soldaten durch karge 3D-Kulissen. Giftige Käfer, hünenhafte Muskelberge sowie anderes Monstergezücht wird via Schultertaste aufs Korn genommen und dann mit ratternden MG-Salven zurecht gewiesen. Im Laufe des sieben Kapitel andauernden PS2-Horrortrips klaubt Ihr neben Heiltränken und Schutzschildbatterien auch mörderische Zukunfts-Wummen auf: Puls-Laser, Granatwerfer, Sturmgewehr oder futuristische Schrotflinten jagen selbst den sporadisch attackierenden Alien-Obermotzen gehörigen Schrecken ein. Noch tödlicher: Jeder einzelne Schießprügel lässt sich durch diverse 'Mod-Chips' in verschiedenen Kategorien auffrisieren – das haut auch den stärksten Angreifer um.

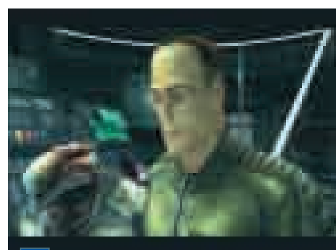
Code A für Türe B

Hin und wieder wird Euer glibbriger Rachefeldzug von genretypischen Rätsel- bzw. Geschicklichkeits-Intermezzi unterbrochen: Meist wollen dann Computer-Codes für verschlossene Sicherheitstüren gefunden, verstreute Stahl-Einzelteile zur gerade benötigten Hightech-Apparatur zusammengefügt oder Crew-Mitglieder vor einer Monsterattacke gerettet werden. Die so beschützten KI-Kollegen erweisen sich netterweise als äußerst dankbar und anhänglich: Techniker Niles repariert später zerstörte Gerätschaften, Dr. Mek analysiert feindseliges Getier und die Teenie-Hackerin Jinx knackt jeden Terminal – das Schicksal der illustren Heldentruppe liegt in Euren Händen. *tk*

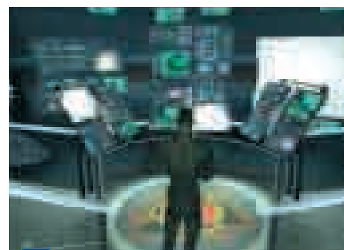
Thorsten Küchler



Das kommt davon, wenn man zu oft am Grundkonzept seines Spiels rumdoktert: "Run Like Hell" entpuppt sich trotz jahrelanger Entwicklung respektive PAL-Verschiebung als lieblos zusammengestückelter Genre-Vetreter, der seinem offensichtlichen Horror-Idol "Resident Evil" nie das Wasser reichen kann. Vor allem der knackschwere Beginn stellt das Nervenkostüm auf eine harte Probe: Plötzlich auftauchende Aliens sorgen im Duett mit obskuren Kamerawinkeln für Bildschirmtode. Hat man sich durch diese frustig-zähe Auftaktphase geackert, offenbart der SciFi-Grusel doch noch ein gewisses Maß an Spannung: Schmucke Render-Sequenzen, akzeptable Optik und professionelle Sprachausgabe gefallen – wären da nur nicht diese heillos überladenen Kampfeinlagen.



PS2 Kompetent: Euer Alter Ego wird von US-Mime Lance Henriksen vertont.



PS2 Nette Idee: An Computer-Terminals übernehmt Ihr die Kontrolle über kleine Wachroboter, die sodann als rollende Bombe herhalten müssen.



NACHBESTELLEN & SPAREN!

Nachbestelladresse:

Cybermedia GmbH
Bestell-Service
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Pro Heft 3,30 Euro inkl. Versandkosten

ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN Hefte! Den Gesamtbetrag lege ich in BAR oder BRIEFMARKEN (6x 55 Cent) bei.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

SCHICKT MIR DIESE AUSGABEN:

7/96	9/96	10/97	10/98	2/00	3/00	4/00	7/00	9/00	10/00	11/00
3/01	4/01	5/01	6/01	7/01	8/01	9/01	10/01	11/01	12/01	1/02
2/02	3/02	5/02	6/02	7/02	8/02	9/02	10/02	11/02	12/02	1/03
2/03	3/03	4/03	5/03	6/03	7/03	8/03	9/03			

PRO HEFT 3,30 EURO BAR ODER IN BRIEFMARKEN (6 x 55 CENT)

NEU!

audiovision

DVD • SURROUND-SOUND • GROSSBILD • FILME

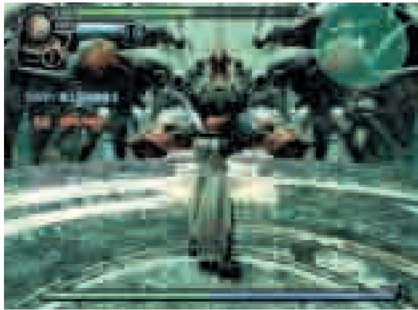
- Neues Wertungssystem
- Übersichtliche Optik
- Noch mehr Infos...

9 2003 audiovision 3,80 €
DVD • SURROUND-SOUND • GROSSBILD • FILME
9 DVD-PLAYER
PREISWERT 6 brandneue Marken-Player unter 200 Euro im AV-Test
PROGRESSIV 3 Spitzen-Player von Denon, Sony und Marantz im Detail-Check
24 SEITEN
KAMPF DER KONZEPTE
Plasma-TV Hochauflösender Fernseher mit Pixel-Plus-Technologie
Referenz-Beamer DLP-Projektor von Yamaha mit Rekord-Kontrast
DLP-Rückpro Lichtleiter-Verbindungen und edles Design von SIM2
Röhren-Primus 36-Zoll-TV mit PALpro
7 RECEIVER
XXL TEST
DD EX & DTS ES: Brandneue Aufsteiger-Modelle um 550 Euro
BASS-SHAKER
What a Feeling: 4 Körperschall-Erzeuger mit den passenden Endstufen im Erdbeben-Test
15 Seiten Service
17 Seiten Neuheiten
Alle IFA-Neuheit



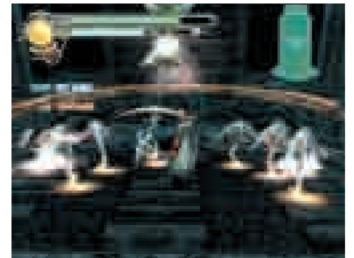
+ 55 DVDS IM TEST

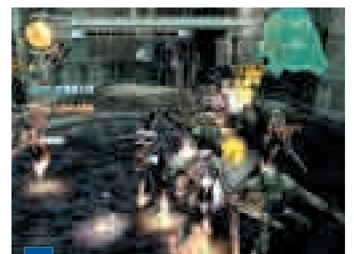
Chaos Legion





PS2 Im Angesicht des Todes: Wer auf gigantische Obermotze trifft (Bild links oben), aktiviert erst mal eine 'Legion' und analysiert die Schwächen des Gegenübers.





PS2 Strategie: Während Bogenschützen (oben) im Fernkampf glänzen, hacken Schwertkämpfer alles klein.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	1		
	Via Linkkabel	–		
	Online	–		
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, ✓ 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 September
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom-europe.com

Pro
+ schicke, gnadenlos flüssige Optik
+ innovatives 'Legionen'-Feature
+ motivierendes Aufleveln

Contra
- oftmals chaotische Massenklopperei
- arg träges Kamerasystem
- eingeschränkte Weitsicht

Alternativen:

PS2	Dynasty Warriors 4 (78%, MAN!AC 08/03)
Xbox	Dynasty Warriors 3 (76%, MAN!AC 01/02)
NGC	Mystic Heroes (77%, MAN!AC 01/03)

Chaos Legion

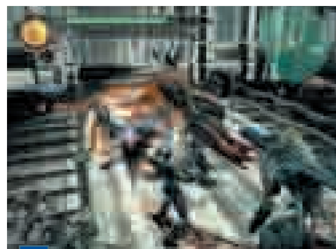
Playstation 2 — **78%** Spielspaß
Grafik 80 %
Sound 79 %

Schnetzeln nach Capcom-Art: prunkvoll inszenierte Fantasy-Schlacht ohne große Schnörkel.

Nippon-Hersteller Capcom wildert abermals in teutonischem Wortgut: Nach "P.N.03"-Heldin Vanessa Z. Schneider betritt mit Sieg Wahrheit ein weiterer Germanisten-Recke die PAL-Welt. Während genannte Firmenkollegin fiese Cube-Roboter wegballert, schlägt sich Euer "Chaos Legion"-Ebenbild mit weltlicheren Bösewichten rum.

Partner aus der Hölle

Sein Ex-Busenfreund Victor Delacroix kooperiert nämlich mit einer finsteren Monsterarmee, die Ihr sodann aus der Verfolger-Perspektive durch 14 lineare Polygon-Szenarien prügelt. Ähnlich Koeis Schlachtplatten-Reihe "Dynasty Warriors" tritt Sieg gegen eine feindliche Übermacht an: Krabbelndes Spinnengetier, hünenhafte Golems, rotierende Metallkugeln und fliegendes Echsenvolk rücken zumeist gleich im Aberdutzend an. Weil simples Schwert-Gefuchtel ergo höchstens zu Teilerfolgen führen würde, verwendet Ihr das Seelenmaterial abgemurkster Kreaturen zur 'Legionen'-Beschwörung: Diese magischen Helferlein greifen alsdann je nach Spieler-Wunsch offensiv oder defensiv ins Geschehen ein. Sammelt Ihr fleißig Items, stehen schon bald ganze neun Versionen der Fantasy-Mitstreiter parat: Doch egal ob Schwertkämpfer-Truppe, Bogenschützen-Team oder Bomben-Bande – jede 'Legion' besitzt ihre individuellen Stärken wie Schwächen. Diese dürft Ihr am Ende jedes Levels per Erfahrungspunkte-Tausch weiter ausbauen bzw. mildern: Sowohl die Anzahl der jeweils hergezauberten KI-Kumpels lässt sich erhöhen als auch deren brachiale Spezial-Attacken. Nur wer letztere clever einsetzt, überwindet auch die zahlreichen Zwischenbosse – die Kerle haben's nämlich in sich. *tk*



PS2 Eng und unübersichtlich: Innenlevels bringen Euch zum Schwitzen.

Thorsten Küchler



Das Chaos regiert zum Glück nur teilweise: Fühlen sich gemeine PS2-Metzler angesichts der trägen Kamera zu Spielbeginn noch überfordert, offenbart Capcoms wilde Fantasy-Action nach und nach ihre Stärken. Besonders die innovative 'Legionen'-Idee bürgt für Langzeitmotivation: So freut Ihr Euch diebisch, wenn die akribisch aufgelevelten Kumpane ohne weiteres Pad-Zutun sämtliche Feinde vom Bildschirm fegen. Noch dazu leistet sich die Kriegstreiberei fast keine technischen Schwächen: Scharfe Texturen, blendende Effekte sowie eine flüssige Bildrate zeugen von den "Devil May Cry"-Wurzeln der Grafik-Routinen. Dessen Hit-Gefilde erreicht "Chaos Legion" aber trotz (im Vergleich zur NTSC-Fassung) angehobenem Härtegrad nicht – es mangelt einfach an Abwechslung.



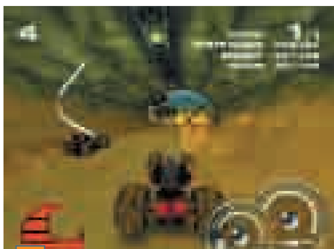
PS2 Alles hört auf mein Kommando: Via Schultertaste tauscht Ihr die aktiven 'Legionen' aus oder schaltet zwischen offensiver und defensiver Gangart um.

Lego Drome Racers



XB Sieht am besten aus und läuft relativ flüssig: Der Xbox wird erneut die beste Umsetzung zuteil.

Sie haben's getan: Neben der geplanten Gamecube-Umsetzung des PS2-Fun-Renners "Lego Drome Racers" erscheint selbiger Titel nun überraschend auch für die Xbox – ein Grund zum Feiern? Wohl eher das Gegenteil, denn die englischen "Rollcage"-Macher Attention to Detail schmeißen für das Klötzchen-Spektakel ihr Firmenmotto konsequent über den Haufen. Wie schon in der PS2-Fassung dürft Ihr mit 18 Plastik-Vehikeln über wenig inspirierte Fantasie-Kurse brausen und die versammelte Konkurrenz via aufsammelbarer Extrawaffen (u.a. Lenkraketen sowie Elektroschocker) ausknocken. Die drei spartanischen Spielmodi, 'Schnelles Rennen', 'Arcade' und 'Karriere', bieten nur wenig Langzeitmotivation. Die Hauptspaßbremse ist jedoch die Kombination aus permanent ruckelnder Optik (auf der Xbox stottert die Grafik deutlich seltener als bei Nintendos Spielewürfel) und schwammiger Steuerung – für ein Rennspiel anno 2003 schlicht eine Zumutung. Aber Rettung naht: In Form von Big Ns "Mario Kart Double Dash". *os*



NGC Enttäuschend: Die Gamecube-Version ruckelt wie das PS2-Original.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	XB	NGC

Entwickler: ATD, England
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 50 Euro

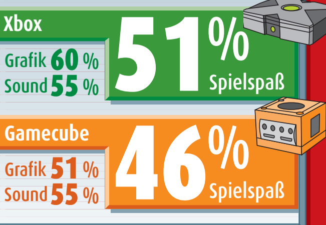
Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Gamecube:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (46%, MAN!AC 02/03)
Xbox Oktober
NGC Oktober

Alternativen:

PS2	**Looney Tunes Space Race** (71%, MAN!AC 03/02)
Xbox	**Mad Dash Racing** (61%, MAN!AC 05/02)
NGC	**XG3: Extreme G-Racing** (84%, MAN!AC 06/02)



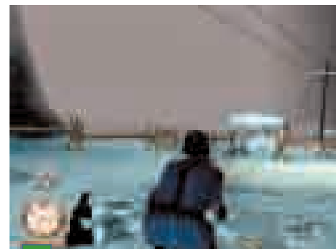
Ruckel-Optik und schwammige Steuerung rauben auch auf Xbox und Gamecube den letzten Nerv.

The Great Escape



PS2 Manche Levels fangen die Stimmung des Ausbruchs-Szenarios gut ein. Bei den Schleichpassagen erweist sich dabei das "Um die Ecke schauen" als sehr praktisch.

Der Kino-Klassiker "The Great Escape" (bei uns besser bekannt als "Gesprengte Ketten") mit Steve McQueen schrieb Filmgeschichte – Grund genug, das Thema auch auf Konsole umzusetzen. Keine neue Idee: Schon 1986 wurde der Titel von Ocean für C64 & Co. umgesetzt.
Nun schlüpft Ihr wieder in die Rollen der Filmhelden, die in Nazi-Lagern gefangen genommen wurden. Die Aufgabe ist klar: Ausbruch mit allen Mitteln. Zwar können die Schleichphasen zwischen Suchscheinwerfern und Wachen für spannende Momente sorgen, doch leider werdet Ihr von Anfang an durch das Spiel geführt. So huscht Ihr durch diverse Gefängnisse in Ruckelgrafik, um Gegenstand A zu Person B zu bringen. Für wenig Abwechslung sorgen da auch die hakeligen Action-Sequenzen, die bei Schießereien mit Pistole oder Sniper-Gewehr unter zickigem Zielsystem und unfairen Gegnern leiden. Daneben begeistern die seltenen Fahreinlagen dank unhandlicher Steuerung auch kaum. So werden sich nur hartnäckige Fans der Filmvorlage für den Titel erwärmen. *ts*



XB Die eher seltenen Baller-Sequenzen haben's trotz Auto-Aim in sich.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Pivotal, England
Hersteller: Take 2
www.take2.de

USK-Rating: 16 **Preis:** ca. 55 Euro

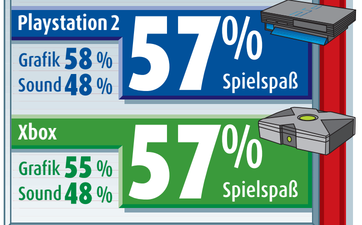
Playstation 2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Prologic 2, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

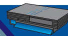
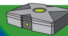
Veröffentlichung:
PS2 September
Xbox September
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	**Prisoner of War** (70%, MAN!AC 08/02)
Xbox	**Prisoner of War** (70%, MAN!AC 08/02)
NGC	**Hitman 2** (85%, MAN!AC 08/03)



Spielerisch mäßiges Flucht-Abenteuer mit Stealth-Einlagen und sich wiederholenden Passagen.

 Playstation 2  Xbox

Ghost Recon Island Thunder

Genre: Taktik-Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	2
Online	16

Entwickler: Red Storm, Kanada
Hersteller: Ubi Soft
www.ubisoft.de

USK-Rating 16 · Preis: ca. 30 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Dolby Digital, ✔ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

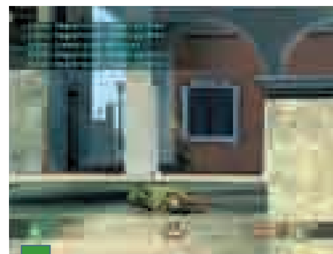
Alternativen:

PS2	Ghost Recon (76%, MAN!AC 01/03)
Xbox	Ghost Recon (82%, MAN!AC 01/03)
NGC	Ghost Recon (74%, MAN!AC 05/03)

Xbox
Grafik 73 %
Sound 81 %
80 % Spielspaß

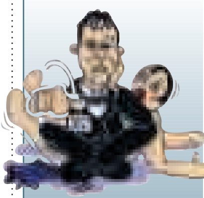
Solides Update zum Online-Shooter, das seine maue Technik mit purer Spannung kompensiert.


XB Knarrenbrüder: Eure KI-Kollegen verhalten sich angenehm clever.


XB Söldner-Arbeit: Aus dem Hinterhalt ballert Ihr finstere Terroristen ab.

Dank anhaltendem Online-Erfolg muss Tom Clancys geisterhafte Antiterror-Truppe wieder an die Xbox-Front: Im alleine lauffähigen Add-On zum Taktik-Shooter schlüpft Ihr abermals in die Uniformen einer Söldner-Einheit – dieses Mal will Kuba aus finsterer Rebellen-Hand befreit werden. Genau wie beim Vollpreis-Vorläufer überleben nur strategische Ballermänner den Digi-Krieg auf Fidel Castros Eiland: KI-Kollegen befehligen, präzise Sniper-Schüsse setzen und lautlos durchs Steppengras robben – "Island Thunder" verlangt Euch einiges ab. Weil Experten die acht Story-Missionen dennoch recht schnell durchzocken, liefert Ubi Soft eine aufgemotzte Internet-Komponente mit: Hier balgt Ihr Euch auf insgesamt 12 Karten (vier Fan-Favoriten aus dem Hauptspiel sowie acht frische) mit bis zu 15 weiteren Online-Soldaten. Brandneue Schießeisen gibt's obendrein: Besonders das M4 SOCOM und den MM1-Granatwerfer werdet Ihr nach kurzer Zeit ins Schützenherz schließen. Außerdem locken zwei Spielmodi-Premieren in Microsofts Mehrspieler-Netz: Während 'Behemoth' einem Spießrutenlauf der Marke 'einer gegen alle' gleicht, verteidigt Ihr beim 'Defend' kooperativ Eure Stellung gegen unaufhörlich anrennende CPU-Kämpfer. *tk*

Thorsten Küchler



Ein zweischneidiges Stück Software: Einerseits bürgt Ubi Softs zweiter "Ghost Recon"-Aufwasch für hochspannende Taktik-Gefechte, andererseits riecht die neuerliche Add-On-Politik nach Geldmacherei. Neuheiten wie die Kuba-Kampagne, noch coolere Wummen und nicht zuletzt frisches Mehrspieler-Futter können kaum über den Entwicklungsstillstand in puncto Spielablauf hinwegtäuschen. Vor allem sperrige Team-Kontrollen und inzwischen angestaubte Technik hätten einer Generalüberholung bedurft. Aber was soll's: Terroristen-Jäger mit strategischem Geschick werden beim Insel-Donner auf jeden Fall glücklich, zumal Ubi Soft die DVD für einen Schnäppchenpreis unters Volk bringt. PS2-Besitzer dürfen sich in Kürze übrigens ebenfalls auf ein Zusatz-Pack freuen.

Galidor Defenders of the Outer Dimension

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Asylum, UK
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de

USK-Rating 6 · Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: kleine PAL-Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

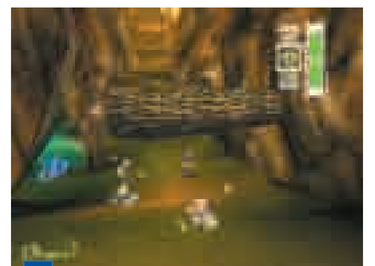
Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC Oktober

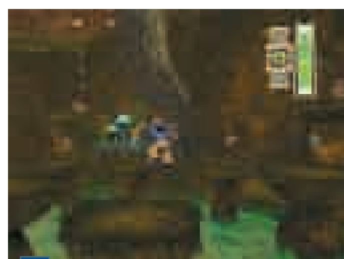
Alternativen:

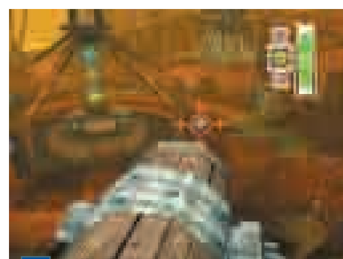
PS2	Jak and Daxter (88%, MAN!AC 01/02)
Xbox	Crash Bandicoot – Der Zorn des Cortex (85%, MAN!AC 06/02)
NGC	Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)

Playstation 2
Grafik 67 %
Sound 70 %
48 % Spielspaß

Nervenaufreibend: holprige Zeichentrickumsetzung mit Patzern bis zum Abwinken – Finger weg!

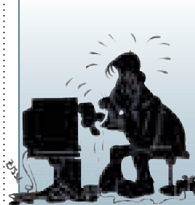

PS2 Polterstämme: Macht sich die Kamera selbstständig, wird der Held oft winzig.


PS2 Wackelige Hüpferei: Die Blätterplattformen wippen bei Belastung.


PS2 Standard-Rätsel: Erobert die Kanonen und zertrümmert die Pfeiler.

Dass sich erfolgreiche Zeichentrickfilme hervorragend als Videospielhüpferei umsetzen lassen, haben Konami und Ubi Soft schon oft bewiesen. Aber was ist mit den Helden aus der zweiten Reihe? Die hierzulande weniger erfolgreiche Science-Fiction-Serie "Galidor" schmort im Vormittagsprogramm von Super-RTL: Frechdachs Nick Bluetooth und seine Freundin Allegra reisen in einem Raumschiff in die 'Äußere Dimension', um die sagenumwobene Hauptstadt Galidor zu befreien. Dabei stellen sie sich nicht nur allerlei Feinden wie dem bösen Herrscher Grom, sondern entdecken auch gemeinsam die erste Liebe. Die Jump'n'Run-Umsetzung spielt sich ähnlich wie "Mega Man": Ihr hüpft durch Wald und Berge der Dimension, springt allerlei Wurzelzwergen sowie Robotern aufs Dach und klaut ihnen die Super-Kräfte – z.B. Froschsprung, Jet-Flügel oder Combo-Rüstung. Außerdem sammelt Ihr jede Menge Treibstoff und ergattert Schlüsselfragmente, um die Passage nach Galidor zu öffnen. Unterwegs erwarten Euch die üblichen Prüfungen wie brüchige Brücken und Aufzüge, die Ihr per Stampfschalter aktiviert. Alle paar Meter überlauft Ihr zudem Rücksetzpunkte, die oft unglücklich gewählt sind: Stürzt Ihr ab, findet Ihr Euch nach einer Ladepause z.B. genau zwischen zwei Feinden wieder. *oe*

Oliver Ehrle



Unausgereiftes Fan-Futter: Mit ansprechender Comic-Grafik und flottem Spielablauf wirkt "Galidor" auf den ersten Blick interessant, die große Enttäuschung lässt aber nicht lange auf sich warten. Die Optik leidet unter regelmäßigem Ruckel-Schluckauf, die Steuerung ist unpräzise und die oftmals dämliche Kameraführung lässt Euch blindlings in Fallen laufen. Obendrein nerven auch noch unsichtbare Barrieren, die Euch rein optisch begehbare Passagen versperren oder den Helden ganz blockieren – dann müsst Ihr das Spiel verlassen und vom Hauptmenü aus den letzten Rücksetzpunkt anpeilen. Glück im Unglück: Auf diesen Spießrutenlauf durch 'Trial and Error'-Abschnitte und unlogische Spielsituationen seid Ihr dank erstklassiger Alternativen nicht angewiesen.

Feet of Fury


DC Die Grafikspielelreien im Hintergrund fallen minimalistisch aus.


DC Nur für Schreibmaschinenprofis spielbar: die Tipp-Variante.

Sega hat sich zwar längst vom Geschäft als Konsolenhersteller verabschiedet, doch wackere Fangruppen halten dem Dreamcast die Treue und veröffentlichen durchaus sehenswerte Hobbyspiele. Einziger Wermutstropfen: Wer einen Dreamcast aus der allerletzten Baureihe besitzt, kann mit solchermaßen gefertigten Scheiben leider nichts anfangen, auf diesen Maschinen verweigern sie ihren Dienst.
Als jüngste Eigenbauentwicklung geht mit "Feet of Fury" ein ambitionierter "Dancing Stage"-Klon an den Start: Das Grundprinzip entspricht nahezu komplett dem Konami-Kollegen, hat allerdings ein paar neckische eigene Ideen zu bieten. So kommen beim Duell zweier Spieler Extras zum Einsatz, die z.B. die Pfeilfolgen ins Wabern bringen, weitere fiese Schrittsymbole einfügen oder sie teils unsichtbar machen. Besitzer eines Keyboards treten zudem zur witzigen Tipp-Variante an, bei der die richtigen Buchstaben getroffen werden wollen. Wer länger spielt, wird belohnt: Mit Bonuspunkten schaltet Ihr Extras wie neue Charaktere und Songs frei, alternativ erstellt Ihr Zusatz-CDs mit eigenen Liedern. Erhältlich ist "Feet of Fury" u.a. bei Lik Sang oder der ambitionierten Initiative www.dreamcast-petition.com. *us*

Ulrich Steppberger



Keine schlechte Sache: Natürlich gewinnt Cryptic Allusion mit "Feet of Fury" keinen Originalitätspreis, doch für die spaßigen Eigenheiten haben sie ein Lob verdient – besonders die Keyboard-Tipperei sorgt für eine ordentliche Portion Pfiff, wenn sie auch naturgemäß für Zocker ohne Zehn-Finger-Ausbildung arg schwer ausfällt. Die Hobbyentwickler legen eine solide "Dancing Stage"-Kopie hin, die aber zugleich aufzeigt, wieso das Konami-Original doch um einiges professioneller ausfällt: So fehlt's einfach an abwechslungsreicherer Hintergrundoptik, die Musikauswahl fiel ebenfalls recht geschmacksabhängig aus und besteht fast komplett aus mittelprächtigem Dancefloor-Material. Dennoch, für den günstigen Preis dürfen Dreamcast-Fans ruhig zulangen.

Genre: Musikspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Cryptic Allusion, USA
Hersteller: Goat Store
www.feetoffury.com

USK-Rating: nicht geprüft
Preis: ca. 20 Euro

Dreamcast

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, ✓ Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Dancing Stage MegaMix (82%, MAN!AC 06/03)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Dreamcast
Grafik 43 %
Sound 61 %
65 % Spielspaß

Ordentlicher "Dancing Stage"-Ableger mit witzigen ideen, aber fehlendem Feinschliff.

Hunter The Reckoning: Wayward

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: High Voltage
Hersteller: Vivendi Universal
www.vup-interactive.de

USK-Rating: 16 · Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

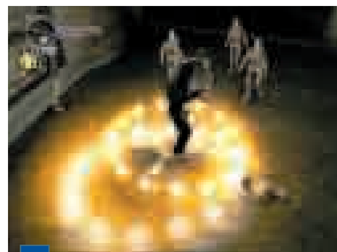
Alternativen:

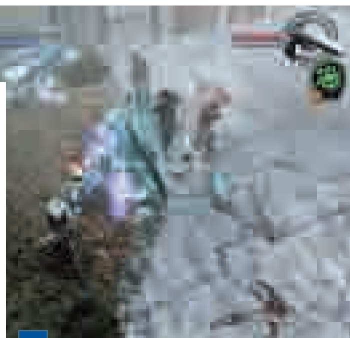
PS2	Blade 2 (65%, MAN!AC 11/02)
Xbox	Hunter: The Reckoning (74%, MAN!AC 08/02)
NGC	Hunter: The Reckoning (74%, MAN!AC 08/03)

Playstation 2 – 72% Spielspaß
Grafik 74 % · Sound 67 %

Solides Untoten-Gemetzel ohne große Innovationen, aber nettem Zweispieler-Modus.

Das Städtchen Ashcroft kommt nicht zur Ruhe: Wieder einmal streifen Monsterscharen durch den Ort und bedrohen die Bewohner. Grund genug, wieder vier wählbare Charaktere (plus Bonus-Held) samt satter Bewaffnung zu mobilisieren, und den Untoten einzuheizen.
Nach kurzem Tutorial gelangt Ihr zum Hauptquartier, von dem aus Ihr Euch per Stadtkarte für den nächsten Einsatz entscheidet. Meist sind die Aufträge simpel gestrickt: Sammelt gewünschte Objekte ein und sucht Überlebende, die im Level versteckt sind. Das passt den Armeen der Finsternis jedoch gar nicht: Um Euch der Zombies, Untoten, Hunde oder Spinnen zu erwehren, greift Ihr zu Klingen oder Schusswaffen. Während sich erstere im Nahkampf als äußerst effektiv erweisen, bekriegt Ihr Gegner mit MG, Pistole, Schrotflinte oder Granatwerfer aus der Distanz. Dazu gesellen sich effektvolle magische Spezialattacken, die je nach Charakter variieren. Praktisch: Während Ihr Euren Protagonisten mit dem linken Stick steuert, kontrolliert Ihr mit dem rechten Knüppel seine Blick- und Schussrichtung. Nach den Einsätzen steigern sich Eure Eigenschaften wie Kraft, Widerstand oder Schnelligkeit. Zu jeder Mission darf sich übrigens auch ein Kumpel dazugesellen. *ts*


PS2 Gegen den blendenden Schutzzauber haben Grufties keine Chance.


PS2 Im vergnüglichen Zweispieler-Modus geht öfters die Übersicht flöten.

Thomas Stuchlik



Wer auf unkomplizierte Massen-Monster-Metzeleien steht, ist hier goldrichtig. Schließlich wird wie beim Xbox-Vorgänger kurzweilige Schnetzel-Kost mit Button-Gehämmer und stets flüssiger Grafik geboten. Allerdings sollte man von dem Titel keinen großartigen Tiefgang erwarten. Negativ stößt mir die feste Kameraführung mit recht sinnlosen Zoom-Stufen, planloses Gesuche und häufige Unübersichtlichkeit auf. Die Unterschiede zu den anderen Plattformen halten sich in Grenzen: Endlich verschwindet Ihr nicht mehr hinter Wänden oder Objekten – diese werden flugs ausgeblendet. Mehr als eine eingeschränkte Levelwahl und neue Lokalitäten hätte es aber schon sein dürfen. Mit zwei Spielern ist doppelter Spaß bei der Hatz aber garantiert.

Outlaw Volleyball

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	4

Entwickler: Hypnotix, USA
Hersteller: TDK
www.hypnotix.com

USK-Rating: 16 · Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, ✓ Soundtrack

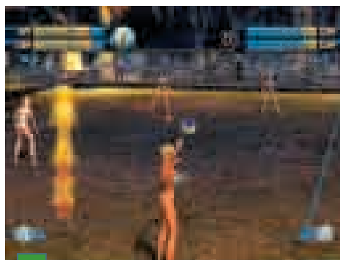
Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox September
NGC keine Umsetzung geplant

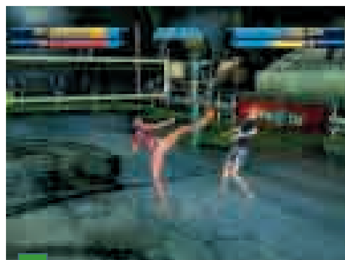
Alternativen:

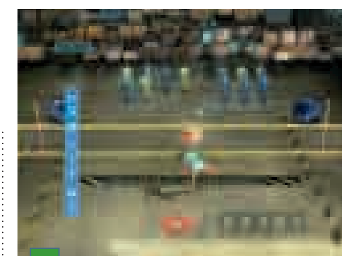
PS2	Summer Heat Beach Volleyball (83%, MAN!AC 08/03)
Xbox	DOA Xtreme Beach Volleyball (79%, MAN!AC 05/03)
NGC	Beach Spikers (86%, MAN!AC 10/02)

Xbox – 77% Spielspaß
Grafik 73 % · Sound 75 %

Freches Volleyball mit schrägem Witz und Tiefgang, aber Macken bei Steuerung und Karriere-Modus.

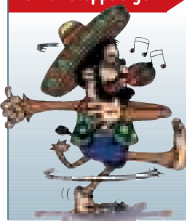

XB Und ab: Ein starker Aufschlag bringt Euch gleich Vorteile.


XB Wer gut drauf haut, kann das andere Team effektiv demoralisieren.


XB Im Training schmettert Ihr schon mal neugierige Zuschauer vom Platz.

Die Sportspielrüpel sind zurück: Verunsicherte die skurrile Charaktertruppe von Hypnotix bei ihrer Premiere in "Outlaw Golf" 18-Loch-Plätze, wird jetzt gnadenlos gebaggert. Für das sommerliche "Outlaw Volleyball" wurde insbesondere der Anteil möglichst knapp gewandeter Teilnehmerinnen hochgeschraubt – egal ob Flower-Power-Girlie, reizvolles Indianermädel, Ex-Kommunistin oder schnippische Diva – für viel nackte Haut ist gesorgt. Gespielt wird auf den zehn Plätzen nach (fast) üblichen Regeln: Nach spätestens drei Ballkontakten muss das runde Leder auf die gegnerische Seite – sind Eure Gegner zu gut drauf, investiert Ihr eine 'Prügelmarke' und kloppt ihnen die gute Form aus dem Leib.
Neben Einzelmatches oder Xbox-Live-Partien lockt ein Karriere-Modus: Hier spielt Ihr mit Eurem Team nicht nur neue Turniere heraus, auch zahllose Extras wie die meisten oder alternative Spieler werden dabei ergattert. Für knifflige Herausforderungen sorgen spezielle Matchvarianten mit beispielsweise knappen Zeitlimits. Damit Eure Spieler gewappnet sind, dürft Ihr sie jederzeit ins Training schicken, wo sie bei allerlei gewitzten Einzelübungen ihr Können aufbessern. Wem das nicht reicht, der freut sich auf Nachschub, wenn in Kürze u.a. neue Spieler zum Download bereit stehen. *us*

Ulrich Steppberger



Zweiter Versuch, zweiter Treffer: Auch "Outlaw Volleyball" versteht es, ein gelungenes Sportspiel durch eine urige Aufmachung aufzupeppen. Grafisch gefallen die ansehnlichen Charaktere und die abwechslungsreichen Spielfelder, gelegentliche Ruckler bleiben allerdings nicht aus. Spielerisch haben die Rüpelsportler mehr drauf als die "DOAX"-Damen, weshalb sich komplexere Matches und Spielzüge aufziehen lassen. Leider haben sich aber einige unnötige Ärgernisse eingeschlichen: Im Karriere-Modus müsst Ihr auf Zielmarkierungen bei gegnerischen Angriffen verzichten, weshalb ohne sehr viel Übung eine gute Abwehr eher zur Glückssache avanciert. Außerdem neigen die Matches dazu, sich arg in die Länge zu ziehen – schade drum, hier wäre mehr drin gewesen.

Amplitude

"Amplitude" orientiert sich deutlich am letztjährigen Vorgänger "Frequency": Wie gehabt steuert Ihr ein virtuelles Raumschiff über die unterschiedlichen Tonspuren eines Songs wie Bass, Drums oder Gesang und sollt entgegenkommende Noten durch den Druck auf einen von drei Knöpfen zeitgenau treffen. Gelegentliche Extras wie Punktemultiplikatoren oder die hilfreiche Automatik (dank der einzelne Spuren zeitweilig ohne Euer aktives Eingreifen ertönen) erleichtern die Aufgabe – wer davon genug hat, darf die 25 Songs von z.B. Garbage, Run DMC oder David Bowie auch selbst remixen.
Einige kleine, aber entscheidende Unterschiede zu "Frequency" sorgen für forderndere Partien: So sind die Spuren jetzt nicht mehr leicht erreichbar in einem Tunnel angelegt, sondern liegen auf einer Ebene – Ihr könnt also nicht mehr so einfach den Sprung zum nächsten Takt angehen.

PS2 Gemeinsam seid Ihr stark: Mehrere Spieler teilen sich den Bildschirm.

PS2 Buntes Inferno: Die Orientierung fällt bei so viel Farbe nicht immer leicht.

Mehrspieler-Partien (entweder zusammen oder im 'Horse'-Stil gegeneinander) finden jetzt in einem gemeinsamen Bild statt, der Splitscreen fiel der Schere zum Opfer. Außerdem wird das DSL-Modem von Sony unterstützt: Habt Ihr Euch eingewählt, zockt Ihr online zu viert durch die Songs oder tauscht eigene Remixe mit anderen Usern. *us*

Ulrich Steppberger

Mehr Mut zum Neuen hätte ich mir von Harmonix schon gewünscht: Zwar finden sich eine Hand voll spürbarer Änderungen, letztlich blieben aber praktisch alle Kritikpunkte von "Frequency" erhalten, die das eigentlich simple und einsteigerfreundliche Grundprinzip doch wieder verkomplizieren. Die buntere Optik sieht durchaus cool aus, macht die Orientierung aber bisweilen unnötig schwer – zumal der Schwierigkeitsgrad angesichts der reduzierten Spurwechselmöglichkeiten ohnehin noch schneller anzieht als bisher. An die einfache Genialität der japanischen Genrekollegen kommt "Amplitude" nicht heran, dafür wird aber immerhin viel Inhalt geboten: Die Musikauswahl gefällt mit hoher Qualität, die Internet-Option ist ein lobenswerter Bonus.

Genre: Musikspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	4

Entwickler: Harmonix, USA
Hersteller: Sony
www.harmonixmusic.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 September
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Dancing Stage MegaMix (82%, MAN!AC 06/02)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Playstation 2 Grafik 63 % Sound 76 % — **68 % Spielspaß**

Ordentlich überarbeiteter Nachfolger, der aber trotzdem weiter mit alten Problemen kämpft.

Perfect Ace
Pro Tournament Tennis

PS2 Netter Gag: Ihr dürft aus vier unterschiedlichen Perspektiven wählen.

Worldwide Games hat ein Herz für Tennis-Fans und bringt "Perfect Ace" nach Deutschland. In den drei Spielmodi 'Single Match', 'Tournament' und 'World Championship' schwingt Ihr als No-Name-Athlet das Racket allein oder gegen bis zu drei menschliche Kontrahenten. Genretypisch stehen Euch normaler Schlag, Slice, Top Spin und Lob zur Verfügung. Je nach Stellung zur Filzkugel vollführt Ihr so alle Variationen vom gefühlvollen Stopp bis hin zum Longline-Hammer. "Perfect Ace" spielt sich bis auf den etwas seltsamen Ballflug und die damit einhergehenden Timing-Probleme ganz ordentlich, allerdings fehlt's an Optionen. *os*

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Aqua Pacific, England
Hersteller: Oxygen
www.oxygenint.com

USK-Rating: ?
Preis: ca. 30 Euro

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Virtua Tennis 2 (89%, MAN!AC 01/03)
Xbox	Slam Tennis (75%, MAN!AC 09/02)
NGC	Pro Tennis WTA Tour (56%, MAN!AC 011/02)

Playstation 2 Grafik 65 % Sound 67 % — **61 % Spielspaß**

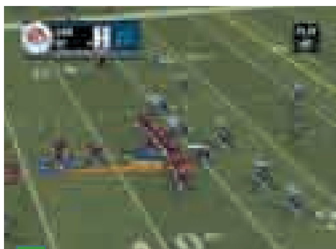
Ordentliche Tennis-Sim mit wenig Optionen und seltsamem Ballflug.

Madden NFL 2004



PS2 Panoramablick: Wenn der Quarterback versagt, muss der Kicker auf den Platz – nur wer gutes Timing beim Knopfdruck beweist, tritt die Pille weit weg.

Den diesjährigen EA-Updatereigen eröffnet "Madden NFL 2004". Neben liebgewonnenen Spielmodi und Extras wie die Trading-Card-Sammelei finden Fans des unrunden Eis zahllose, teils tiefgreifende Neuerungen. So wurde die 30-jährige Franchise-Karriere um die Möglichkeit erweitert, nicht nur das Geschehen auf, sondern auch neben dem Spielfeld bis ins letzte Detail zu regeln. Als Teambesitzer kümmert Ihr Euch auf Wunsch um sämtliche Trainerstellen, baut Euer Wunschstadion oder organisiert den kompletten Off-Season-Plan. Während der Matches habt Ihr nun noch mehr Optionen, dank denen Ihr z.B. sofort auf veränderte Spielsituationen reagieren könnt – sei es, indem Ihr den Spielzug kurzfristig ändert oder dem Pass-Empfänger eine andere Route zuweist. Gleiches gilt für die Verteidigung, bei der Ihr zudem mit dem gesteuerten Spieler mehr Tackle-Möglichkeiten habt. Technisch wird wie üblich Top-Qualität geboten, nur PS2-Sportler müssen eine Enttäuschung hinnehmen: Mit der PAL-Fassung sind keine Onlinespiele möglich. *us*


XB Der Pfeil zeigt's: Hier wurde kurzfristig ein Spielzug umgeplant.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	PS2	XB
Am Einzelsystem	4	4
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: EA Tiburon, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de

USK-Rating: frei · **Preis:** ca. 60 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 September
Xbox September
NGC September

Alternativen:
PS2 NFL 2K3 (86%, MAN!AC 04/03)
Xbox NFL 2K3 (86%, MAN!AC 04/03)
NGC NFL 2K3 (86%, MAN!AC 04/03)



Playstation 2 – Grafik 81 % · Sound 75 % – **89 %** Spielspaß
Xbox – Grafik 80 % · Sound 76 % – **89 %** Spielspaß

Ungemein optionshaltige Football-Simulation, die kaum noch Wünsche offen lässt.

Pro Cast Sports Fishing


XB Sexy Anglerin: Jill überlegt, wo sie ihren Köder auswerfen soll.

Darauf haben Millionen von Xbox-Zockern sehnsüchtig gewartet: Dank Capcom darf endlich auch auf Microsofts 128-Bit-Konsole nach schuppigen Tieren geangelt werden.
Als einer von drei Charakteren (darunter "Resi"-Jill) nehmt Ihr an Arcade-Turnieren teil, legt eine Proberunde ein oder scheffelt im Simulations-Modus zwecks Ausrüstungserwerb Punkte. Technisch erwartet Euch gehobene Genre-Kost samt schicker Wasseroptik und dudeliger Musik. Wer also eine Schwäche für den feuchten Sport hat, darf zugreifen – den Rest interessiert's eh nicht. *tk*

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom-europe.com

USK-Rating: frei · **Preis:** ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

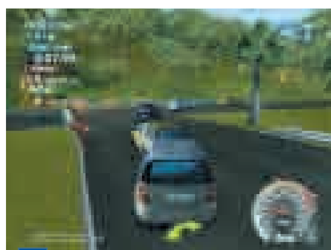
Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox September
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Sega Bass Fishing Duel (70%, MAN!AC 03/03)
Xbox keine erhältlich
NGC keine erhältlich

Xbox – Grafik 63 % · Sound 53 % – **64 %** Spielspaß

Petri Heil: ordentliche Angelei ohne Höhepunkte – für Fans!

World Racing


PS2 Die Gegner fahren immer mit der gleichen Wagenklasse wie Ihr.

Mit einem halben Jahr Verspätung trudelt TDKs Mercedes-Benz-Hommage auch auf der PS2 ein: Spielerisch hat sich nichts geändert, wie gehabt flitzt Ihr mit über 100 Stern-Boliden durch sieben weiträumige Szenarien. Neben Rundenrennen gegen fünf Konkurrenten betätigt Ihr Euch in knapp 50 speziellen Missionen oder bummelt einfach so völlig frei durch die Landschaft. Auch die faszinierend unintuitive Menüführung blieb unverändert, dafür musste die Grafik Federn lassen: Im Splitscreen tretet Ihr nur noch zu zweit an, außerdem fällt die Landschaftsoptik durch teils nahe Nebelwände und triste Lichteffekte schwächer aus. *us*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Synetic, Deutschland
Hersteller: TDK
www.synetic.de

USK-Rating: frei · **Preis:** ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 September
Xbox bereits erhältlich (80%, MAN!AC 04/03)
NGC Oktober

Alternativen:
PS2 Lotus Challenge (73%, MAN!AC 12/01)
Xbox Lotus Challenge (73%, MAN!AC 04/03)
NGC keine erhältlich

Playstation 2 – Grafik 71 % · Sound 64 % – **75 %** Spielspaß

Bieder aufgemachtes, aber umfangreiches Rennspiel.

Musik-Module: MP3 auf dem GBA

Originelles Zubehör macht den Game Boy Advance zum vielseitigsten Handheld aller Zeiten. So verwandelt Ihr mit Spezialmodulen von Datel und Kemco den Nintendo-Winzling in einen MP3-Spieler. Musik-Fans stellen aber hohe Ansprüche an Klangqualität und Bedienkomfort, deshalb hat MAN!AC das Zubehör ausprobiert.



Das Kemco-Modul (rechts) passt nur in den normalen GBA, die Datel-Variante (links) auch in SP und GBA-Player.

Datels 'MP3 Advance Music Player' ist etwa doppelt so groß wie ein gewöhnliches GBA-Modul, ragt also aus dem Game Boy heraus: Mit der beiliegenden Software und USB-Kabel lässt sich das Zubehör vom PC aus kinderleicht mit MP3-Musik bespielen, außerdem könnt Ihr Skins für das Menü laden. Der eingebaute Speicher von 64 MB reicht für etwa eine Stunde MP3-Sound. Der GBA-Player besitzt die nötigsten Funktionen wie Pause, Skip, Replay sowie Playlist und spielt die Beats über Lautsprecher oder Kopfhörerausgang des Handhelds. Nicht unterstützt werden MP3-Dateien mit variabler Bitrate ('VBR'). Der Sound ist etwas leise und der Klang bescheiden: Hintergrundrauschen und schwache Bässe nehmen Euren Stücken den Schwung. Vollkommen ausreichend ist die Qualität jedoch für Sprache, z.B. Hörspiele und Comedy-CDs. Ihr findet den 'MP3 Advance Music Player' unter www.codejunkies.com, das Zubehör kostet 40 Euro.



Per USB-Kabel füllt Ihr das Datel-Modul: Ein Titel benötigt knapp eine Minute.

Kemcos 'GBA Music Recorder MP3' (80 Euro bei www.lik-sang.com) funktioniert wahlweise mit oder ohne Game Boy: Ihr füttert das Modul mit einer AA-Batterie, Kopfhörerausgang und die fünf Hotkeys findet Ihr am Gehäuse. Den Sound liest der Kemco-Player von CompactFlash: Die beiliegende 8-MB-Karte reicht gerade Mal für zwei Lieder, Ihr braucht also zusätzlich ein Speichermedium und den passenden Kartenleser für den PC. Die Handhabung ist umständlich: Erst steckt Ihr die leere Karte ins GBA-Modul und lasst die Software Verzeichnisse anlegen, dann füllt Ihr diese auf dem PC – wer das nicht weiß, grübelt verzweifelt über japanischen Fehlermeldungen. Die simplen Player-Funktionen lassen sich dagegen zum Glück mit verständlichen Icons steuern. Über Line-In-Eingang und eingebautes Mikrofon könnt Ihr auch Sound aufnehmen, zudem verfügt die Software über eine kryptische Karaoke-Funktion. Der Klang ist zwar nicht so rauschig wie beim Datel-Modul, aber dem erstklassigen Sound von aktuellen MP3-Spielern trotzdem weit unterlegen.

Fazit: Wer auf dem Game Boy MP3s hören will, muss auf Bässe und klare Töne verzichten. Wegen dem niedrigen Preis und Plug&Play eignet sich der 'MP3 Advance Music Player' für Fans von "Gerd Show", "TKKG" & Co. Nicht empfehlen können wir den teuren 'GBA Music Recorder MP3', der verursacht zusätzliche Kosten und erfordert zu viel Tüftelei. *oe*





Ihr bedient die MP3-Spieler über LCD und Tasten des GBA: Der Datel-Player ist übersichtlich (links), die Kemco-Menüs sind dagegen (rechts) gewöhnungsbedürftig.

Handheld-Themen im Überblick

MAN!AC 09/03: Pocket-PC-Duelle
Kabelloser Spaß mit Taschen-Computern

MAN!AC 08/03: E3 2003
Die spannendsten Handheld-Neuigkeiten

MAN!AC 07/03: GBA-Spaßzubehör
Digicam, Radio & MP3-Player für GBA

MAN!AC 06/03: GBA-SP-Tuning
Sinnvolles Zubehör für Nintendos Kleinen

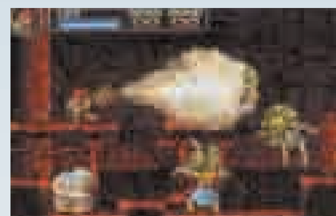
Freie Handlung

Hudson arbeitet an dem GBA-Rollenspiel "Oriental Blue: Bule Tengai", in dem Ihr den Spielverlauf vielfältig beeinflussen könnt. Ihr wählt aus vier Vorgeschichten, elf Party-Kumpanen und es gibt kein 'Game Over', auch wenn Ihr mal einen Obermotzkampf verliert!



Schwere Geschütze

Ballerfans aufgepasst: Ende September erscheint in Japan "Metal Slug Advance", in dem Ihr die Söldner Walter und Tyra steuert. 100 geheime Karten variieren die fünf Levels: Sie verändern Waffen, Gegner und ganze Abschnitte.



POCKET NEWS

Kabelloses Minikino



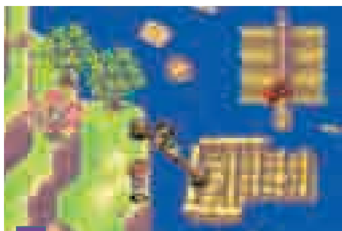
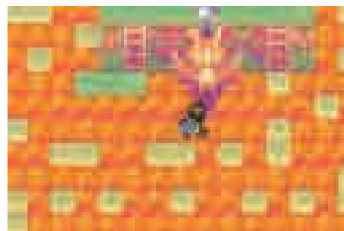
Mit dem 'Wireless Audio&Video Displayer' verwandelt Ihr Euren GBA SP ab September in ein mobiles Kino inklusive Stereo-Lautsprechern: Dazu stöpselt Ihr mit Cinch-Kabeln DVD-Player, SAT-Empfänger oder Videorekorder an den Sender (ganz links), der Bild und Ton per 2,4-GHz-Technik zum Game Boy transferiert. Die Übertragung klappt etwa 50 Meter, reicht also bis zum Liegestuhl im Garten. Lautstärke, Helligkeit, Farbe und Kontrast lassen sich mit separaten Schaltern regulieren. Das originelle Zubehör wird bei www.lik-sang.com rund 60 Euro kosten.

Power-Handheld von Asus

Der neue 'MyPal A620' von Asus kombiniert als erster Pocket-PC Prozessor-Kraft mit langer Laufzeit: Die stromsparende wie 400 MHz schnelle PXA255-CPU bringt Divx-Filme in ansehnlicher Qualität aufs TFT-Display, welche Ihr von Compact-Flash-Karten oder Microdrive abspielt. Der eingebaute 1300mAh-Akku versorgt das Handheld dabei bis zu 19 Stunden lang mit Strom. Natürlich laufen auf der Hardware alle aktuellen Pocket-PC-Spiele vorbildlich und Office-Fans freuen sich über neue Sicherheitsfunktionen. So wird z.B. ein automatisches System-Backup erstellt, wenn der Strom schwindet. Der 'MyPal A620' (rechts) ist bereits im Handel und kostet 350 Euro.



Golden Sun Die vergessene Epoche

GBA Sie fürchten weder Wind noch Feuer: Als wackerer Abenteurer hangelt Ihr an Seilen (links) über Abgründe und hüpft über Platten durch Lavalabyrinthe (rechts).

Mit komplexer Handlung, mächtigem Magiesystem und spektakulären Grafikeffekten besetzte "Golden Sun" vor einem Jahr den Rollenspiel-Thron, jetzt kommt der lang ersehnte Nachfolger. "Die vergessene Epoche" knüpft direkt an den Vorgänger an, falls Ihr diesen nicht kennt, erzählt der Vorspann die Handlung: Held Isaac, Freundin Jenna und weitere Helden verfolgen die Bösewichte Saturos und Menardi, die mit der Energie von vier antiken Leuchttürmen die Welt ins Chaos stürzen wollen – Zustände wie in der 'vergessenen Epoche'. Bevor die Party das düstere Duo aufmischt, können sie zwei Türme entzünden – beim Finale stürzen Jenna und ihr heimlicher Verehrer Felix ins Meer.




GBA Spektakulärer geht's nicht: Die Djinns eilen der Party zur Hilfe!

Entwickler: Camelot, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Preis: ca. 45 Euro

Spieler max.	2
nötige Module	2

Golden Sun – Die vergessene Epoche

GBA

Grafik 84 %
Sound 81 %

90 % Spielspaß

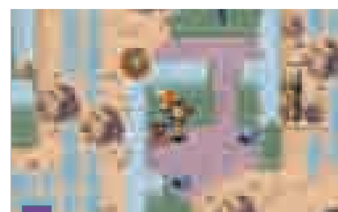
Die Saga geht weiter: textgewaltiges Rollenspiel mit effektreicher Grafik und viel Taktik.

Die Jagd geht weiter

Es verbleiben also noch zwei Leuchttürme, die Ihr jetzt in der zweiten Episode sucht: Ihr startet mit Jenna und Felix, die auf einem neuen Kontinent angespült werden – zusammen mit der Hexe Menardi. Zunächst zieht Ihr auf eigene Faust los und besorgt Euch aus allerlei Kerkern altbekannte sowie neue Djinn-Wesen, welche die Eigenschaften der Helden verbessern und im Kampf Spezialattacken und Megazauber ermöglichen. Später vereint Ihr Euch mit Isaac, den Fans der Serie via Passwort oder Linkkabel aus dem Vorgängermodul übernehmen.

Wie in alten Zeiten

Statt das komplexe Rollenspielsystem mit weiteren Features zu überladen, hat Camelot gar nichts verändert:



GBA Eine Heilbeere! Gefundene Schätze heben die Helden stolz in die Luft!



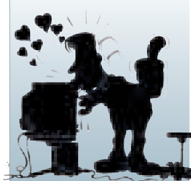
GBA Da staunt der Riesenkäfer: Auch im neuen "Golden Sun" donnern bei den Kämpfen Drachenköpfe und Blitzgewitter nur so über den Bildschirm.

"Die vergessene Epoche" ist mehr ein zweites Kapitel als ein Nachfolger. Neueinsteiger brauchen aber dank Tutor-Plaudereien keine Vorkenntnisse, während Fans das Anfangspalaver einfach überspringen. Die neue Abenteuerwelt ist rund fünf Mal größer als die im Vorgänger und fordert mit massig Schieb- und Schalterrätseln Euren Grips. Durch Oberwelt und Tempel marschiert Ihr aus der Vogelperspektive, dabei überraschen Euch zahlreiche Skelett- und Reptilwesen: Bei den spektakulären Rundenkämpfen schwenkt die Kamera – Ihr blickt den Schützlingen über die Schulter, während Eure Djinn-Helfer mit Blitzgewitter und Feuerinferno über den feindlichen Linien wüten. Die "Golden Sun"-Serie verblüfft mit den aufwändigsten Zaubereffekten.

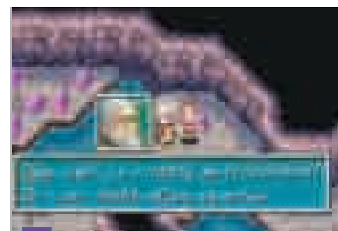
Wortgewandte Helden

Ebenso wuchtig wie die Kämpfe sind die Dialoge: Bei überraschenden Wendungen seid Ihr schon mal 20 Minuten mit Lesen beschäftigt. Der Plot ist spannend und wurde von Nintendo sorgsam lokalisiert. Ihr beantwortet regelmäßig mit zwei bis drei Alternativen Fragen, auf die Handlung haben die aber keinen Einfluss. Wer Rollenspieltexte gewöhnlich einfach wegklickt, verliert in der großen Oberwelt allerdings schon nach wenigen Stunden den Überblick. *oe*

Oliver Ehrle



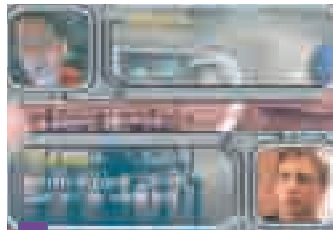
Never change a winning team: Einen Nachfolger spielerisch nicht anzutasten ist zwar ungewöhnlich, aber im Fall von "Golden Sun" zweckmäßig – warum sollte Camelot einen rundum stimmigen Titel verschlimmbessern? Demnach sind Grafik, Sound und Spannung auf selbem Niveau: Die vielseitige Mischung aus Kerkerknobelei, Djinn-Optimierung und turbulenten Zufallskämpfen bietet nach wie vor optimale Abwechslung. Neueinsteigern empfehle ich allerdings erstmal den Vorgänger: Spielt die Saga lieber ganz von vorn, dann kapiert Ihr später auch die vielen Gags und Hinweise im Nachfolger – dieses Vergnügen solltet Ihr Euch nicht entgehen lassen! Der ausführliche Prolog fasst zwar die Vorgeschichte zusammen, kann aber die unzähligen Events nicht erläutern.



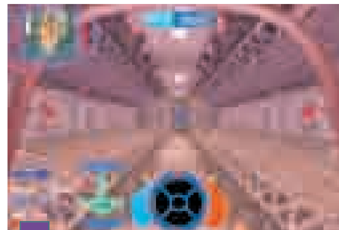
GBA Die spannenden Dialoge wirken natürlich und auch Gags respektive Redewendungen hat Nintendo ordentlich übersetzt: Die deutsche Version konnten wir einen Nachmittag lang anspielen, die übrigen Bilder stammen aus der amerikanischen Fassung.

Wing Commander Prophecy

Remake-Flut auf dem GBA: Während Nintendo munter seine altehrwürdigen Hüpf-Klassiker portiert, kontert Take 2 mit der Umsetzung des PC-Klassikers "Wing Commander". Ballermänner erinnern sich nur zu gerne an die epische Weltraum-Reihe aus dem Hause Origin: Ausufernde Videos, schicke 3D-Optik und straffer Missions-Aufbau sorgten für glühende Abzugsdaumen. Kaum zu glauben, dass solch ein Hardware-Fresser ausgerechnet auf Modul reinkarniert wird – und das in ursprünglicher Polygon-Form. Bis auf die Schrumpfkur seiner Zwischensequenzen zu schnöden Texteinblendungen hat der Videospielveteran tatsächlich kaum gelitten: Nach wie vor heuert Ihr als junger Pilot auf dem Kreuzer 'Midway' an und werdet schon bald in den Kampf gegen eine mysteriöse Alien-Rasse namens 'Nephilim' verstrickt. Im Anschluss an ausführliche Missions-Beschreibungen startet Ihr sodann ins All – insgesamt 48 Aufträge warten auf ihre Erfüllung. Mal sollen Handheld-Flieger dabei sämtliche Feinde abschießen, mal als Eskorte für angeschlagene Frachter fungieren. Gesteuert wird Euer intergalaktisches Vehikel mit einer Kombination aller GBA-Tasten: So lösen A und B sämtliche Waffensysteme aus, während die Schulterdrücker zum Gas geben bzw. bremsen dienen. Der Select-Knopf katapultiert Euch schließlich in ein Menü, wo Ihr Anweisungen an Flügelmänner verteilt oder den rettenden Notausstieg betätigt. *tk*



GBA Traditionell: In der Offiziers-Messe plaudert Ihr mit Piloten-Kollegen.





GBA Fast wie im CD-ROM-Original: Nach dem Start von der Rampe (links) werft Ihr Euch in heiße Gefechte mit feindlichen Polygon-Jägern (rechts).

Thorsten Küchler



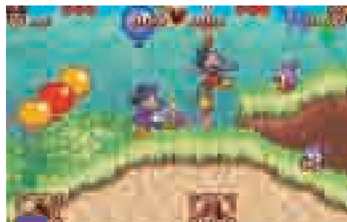
Spaßige Zeitreise ins Jahr 1997: Die sagenhafte PC-Vorlage hat zwar deutlich unter der Miniaturisierung gelitten, präsentiert sich aber dennoch in einem fast schon sensationellen Polygon-Kleid. Kaum zu glauben, dass Nintendos Kleinster zu solchen 3D-Leistungen fähig ist. Allerdings wird diese Technik-Überraschung von spielerischen Mängeln überschattet: Allen voran sorgt die hilflos überbelegte Steuerung mit ihren Doppel- und Dreifach-Funktionen für Unmut. Zudem müsst Ihr mit einer automatischen Zielerfassung vorlieb nehmen – das Durchschalten aller Feinde wird schmerzlich vermisst. Über den Wegfall der Video-Sequenzen kann man indes kaum meckern, so viele Daten passen halt nicht aufs Modul. Fazit: Unterhaltsame, aber sperrige Ballerei für Action-Fans.

Entwickler: Raylight, Italien
Hersteller: Take2
www.take2.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

GBA
Grafik 82 %
Sound 69 %
71 % Spielspaß

Überraschend gut: Technisch außerordentliche Polygon-Ballerei mit Steuerungsmacken.

Magical Quest 2



GBA Im Duo spielt sich's spaßiger: Koppelt Ihr zwei GBAs, dürft Ihr als Mäusepaar gleichzeitig ran, aber auch alleine bleibt's hinreichend einfach zu spielen.

Knapp ein Jahr nach dem Vorgänger portiert Capcom auch das zweite "Magical Quest" auf den GBA. Wie gehabt wuselt Ihr als Mickey oder Minnie (spätere Wechsel gehen nicht mehr) durch scrollende Bitmap-Welten, weicht kleinen Fieslingen aus oder hüpft ihnen auf den Schädel und duelliert Euch mit Obermotzen.
Soweit das typische 2D-Hüpfspiel von der Stange, immerhin findet sich aber doch eine witzige Idee: Im Lauf des Abenteuers ergattert Ihr verschiedene Klamotten, die Ihr jederzeit wechseln könnt, um ihre Spezialfähigkeiten zu nutzen: Als Cowboy springt Ihr dank Pferd höher und schießt Projektile, im Bergmanns-Outfit klimmt Ihr mit einem Steighaken steile Wände empor und mit einem Staubsauger schlürft Ihr Schurken auf. Das sieht putzig aus und lässt sich per GBA-Link sogar zu zweit spielen, ist aber hoffnungslos altbacken – greift lieber zu einer der zahlreichen "Super Mario"-Neuauflagen. *us*

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom.com
Preis: ca.40 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

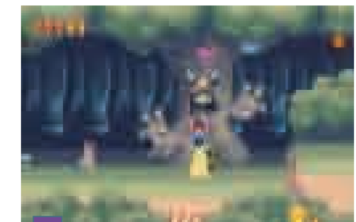
GBA
Grafik 72 %
Sound 60 %
64 % Spielspaß

Solider SNES-Hüpfer ohne Pfiff: gut spielbar, aber altmodisch und unspektakulär.

Disneys Prinzessinnen



GBA Stilecht: Die Orientschönheit Jasmin fliegt auf einem Teppich.



GBA Schneewittchen betört zornige Bäume mit einem geträllerten Lied.

THQ präsentiert eine ungewohnte Massenansammlung von Lizenzheldinnen: Gleich ein halbes Dutzend der bekanntesten weiblichen Zeichentrickstars teilen sich den knappen Modulplatz von "Disneys Prinzessinnen". Mit Schneewittchen, Dornröschen, Cinderella, Meerjungfrau Arielle, Biest-Gattin Belle und Aladdins Angebeteter Jasmin besteht Ihr je drei Levels aus dem entsprechenden Film. In der Mischung aus schlichtem Jump'n'Run und noch schlichteren Adventure-Einlagen spaziert Ihr gemächlich durch die Landschaften und setzt gelegentlich die jeweilige Spezialfähigkeit Eurer Heldin ein – mal putzt Ihr damit die Böden, trällert ein Liedchen oder verzaubert die Umgebung. Grafisch und musikalisch wird ansprechende, wenn auch stellenweise etwas dröge Kost geboten, spielerisch hält sich der Spaß in engen Grenzen: Als Geschenk für kleine Geschwister oder die Angebetete taugt's trotzdem ganz gut.

Entwickler: Art, Japan
Hersteller: THQ
www.thq.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 68 %
Sound 65 %
55 % Spielspaß

Harmloses Jump'n'Run mit vielen Heldinnen, aber arg einfach aufgebaut.

www.M@N!AC.de

SEARCH: **Spaß mit Spielen – Webcomics rund ums Zocken**

In den unendlichen Weiten des Internet finden sich zahllose interessante Seiten und Kuriositäten – solange man weiß, wo man suchen muss. Deshalb stellen wir Euch ab dieser Ausgabe regelmäßig unterhaltsame und informative Webseiten vor, deren Besuch sich für jeden Zocker lohnt. Den Anfang machen spaßige Comicstrips rund um das Thema Videospiele: Mit spitzer Feder und einer gehörigen Portion Witz nehmen die drei Serien "PvP", "Penny Arcade" und "Real Life" alles rund um Bits und Bytes aufs Korn – solide Englisch-Kenntnisse sind jedoch Pflicht. *us*

PvP – Player vs. Player

http://www.pvponline.com

PvP steht für "Player vs. Player" – das imaginäre Computer- und Videospielemagazin, für das alle Charaktere aus Scott Kurtz' Comic-Strip arbeiten. Der nimmt die Stereotypen einer durchschnittlichen Zeitschriftenredaktion gelungen auf die Schippe: Neben dem resignierten Chef plagt sich die weibliche Mitarbeiterin mit den üblichen Vorurteilen herum, während der elitäre Mac-User und Art-Direktor im ständigen Clinch mit dem Ego-Shooter-besessenen PC-Volontär liegt. Für den nötigen Schuss Surrealität sorgt der naiv-treuherzige Praktikant Skull – ein blauer Troll mit sonnigem Gemüt, der aus einem MMORPG entsprungen scheint. Das skurrile Team schlägt sich täglich (außer dem Sonntags-Strip in stilvollem schwarz-weiß) mit den Tücken eines Redaktionsalltags ebenso herum wie mit Spielen. Zudem werden wie bei den Penny-Arcade-Kollegen nebenbei findige Urteile zu aktuellen Geek-Themen wie neuen Kinofilmen abgegeben. Erfreulicherweise können sich wie bei den anderen Webpages auch PvP-Fans online durch das komplette alte Archiv lesen. Alternativ gibt's derzeit eine zweimonatige Comicserie beim Image-Verlag, in der klassische Strips neu überarbeitet und ergänzt wurden – allerdings sind die ersten Ausgaben schon vergriffen.



www.was-lohnt-sich-sonst-noch.de

www.little-gamers.com: Noch wesentlich stärker als bei "Real Life" wird hier auf minimalistische Optik gesetzt, dafür dürften sich besonders Hardcore-Zocker in den schrägen Protagonisten (welche angeblich auf realen Vorbildern beruhen) wieder erkennen.

www.vgcats.de: Auch hier werden Spiele originell aufs Korn genommen. Dank der detailverliebten und qualitativ hochwertigen Animezeichnungen macht sich zudem ein dezent japanisches Flair breit.

www.nuklearpower.com: Die Heimat des "8-Bit-Theatre" illustriert die launigen Abenteuer und Missgeschicke einer Truppe Heldensprites, die ihre "Final Fantasy"-NES-Herkunft nicht verleugnen können und wollen.

www.ctrlaltdel-online.com: Wie der Name (eine Anspielung auf den berüchtigten Reset-'Klammergriff') schon andeutet, ist dieser Strip im Bereich der PC-Spiele angesiedelt, aber auch Konsolenzocker dürften Spaß an den Missgeschicken des Heldenduos haben.

Penny Arcade

http://www.penny-arcade.com

Das Duo Jerry Holkins (Autor) und Mike Krahulik (Zeichner) treibt schon seit über fünf Jahren sein lästerliches Unwesen: Jeden Montag, Mittwoch und Freitag wird die Webseite nicht nur mit den neuesten Abenteuern ihrer virtuellen Alter Egos Gabe und Tycho aufgefrischt, die beiden geben auch in Textkommentaren ihre Meinung zu allerlei Dingen ab. Dem Thema entsprechend geht es meist um Spiele, aber auch Filme und sonstige Popkultur bekommen ihr Fett ab. Der Penny-Arcade-Trupp kennt dabei keine Gnade: Wenn ihnen etwas nicht passt, wird das auch in klaren und nicht immer freundlichen Worten ausgedrückt. Das gleiche gilt für die Strips: So nehmen sich die beiden selbst mitsamt ihren Macken auf die Schippe, aber auch die meisten Firmen oder prominente Entwickler wurden schon mal Zielscheibe des messerscharfen Spotts. Da auch die Zeichenqualität der Cartoons kaum Wünsche offen lässt, gehört Penny Arcade zum Pflichtprogramm für zockende Surfer.



Real Life

http://www.reallifecomics.com

Im Gegensatz zu den anderen beiden Strips dreht sich Real Life nicht gezielt um Spiele: Stattdessen illustriert Greg Dean sein Leben als typischer Jungzwanziger mit den Interessen eines sympathischen Nerds – darunter neben Animes und Filmen natürlich auch Video- und Computerspiele. So drehen sich die wochentäglichen Folgen um eher gewöhnliche Geschehnisse, gelegentlich werden bizarrere Abenteuer wie eine Clone-Saga oder Zeitreisen eingestreut. Sämtliche Charaktere des wochentäglichen Strips basieren auf realen Bekanntschaften wie WG-Kollegen oder Gregs Freundin, deren Eigenschaften humorig überspitzt dargestellt werden. Cartoon-Greg übernimmt die Rolle des Jedermann-Zockers und kommentiert die Widrigkeiten und Skurrilitäten einer Spielerexistenz mit einem zwinkernden Auge: Beißender Spott ist weniger die Sache seiner per Adobe Illustrator geschaffenen Helden, was dem Spaß aber keinen Abbruch tut.



COOLER PREIS. COOLE INFOS.

Frei Haus im Briefkasten • keine Versandkosten • über 6 Euro gespart: Bestellt jetzt das Jahresabo vom ältesten Videospielemagazin Deutschlands. Mit brandheißen Previews, unbarmherzigen Reviews, tonnenweise Tipps und exklusiven Features ist und bleibt MAN!AC der unverzichtbare Wegbegleiter für Eure Konsolen-Karriere – und dank dem konkurrenzlos günstigen Abo-Preis noch viel cooler als zum Einzelpreis.



Abo-Hotline 089/85709227

DIESER ABSCHNITT PASST GENAU IN EINEN FENSTER-BRIEFUMSCHLAG!

☐ **JA,** ich will richtig Geld sparen und abonniere MAN!AC für ein Jahr

Ich abonniere MAN!AC für zunächst ein Jahr zum Sonderpreis von €34 (Inland, Ausland zzgl. Versandkosten). Will ich MAN!AC nicht länger haben, teile ich dies der Aboverwaltung vor Erhalt der 12. Ausgabe mit. Andernfalls verlängert sich mein Abo um ein weiteres Jahr. Mein Abo kann ich jederzeit bei Consodata, Postfach 1410, 82143 Planegg, zum Ende der Bezugszeit kündigen.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen ☐ gegen Rechnung ☐ bequem per Bankeinzug

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an Consodata, MAN!AC Aboservice, Postfach1410, 82143 Planegg.

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

MAN!AC Aboservice
Consodata
Postfach 1410

82143 Planegg

Ausschneiden, in einen Briefumschlag (am besten mit Fenster) stecken, frankieren und ab die Post. Oder per Fax an 089/85709131.

Pro & Kontra Babes

Mit eher gemischten Gefühlen verfolgte ich die Diskussionen im MAN!AC- bzw. in anderen Foren über diese 'Game-Babes'-Geschichte. Als ich die Ankündigung auf Eurer Webseite las, spürte ich eine gewisse Vorfreude. Es gab keine DVD, keine CD – nein, es gab Aufkleber zu einigen der kultigsten Mädels der Videospielgeschichte. Aber bereits nach wenigen Minuten und dem darauf folgenden Lesen diverser Beiträge eines Forumsteilnehmers fragte ich mich – darf ich mich freuen? Darf sich ein mittlerweile 28-jähriger, gut aussehender und 'normaler' Mann auf 'kindliche' Aufkleber von attraktiven, nicht-realen Frauen freuen?
Die Frage habe ich mir nie beantwortet, sondern direkt das Heft gekauft, und mittlerweile klebt ein Großteil der Babes an meiner Hardware – bevor es zweideutig wirkt – an meiner Spielehardware. Und ich habe dabei ein gutes Gefühl bzw. musste mich auch nicht 'schämen', mir dieses Heft zu kaufen. Ich wurde auch nicht schief angeschaut von der Verkäuferin, jedenfalls nicht schiefer als wenn man sich den Playboy kauft.
Um es kurz zu machen: Haltet nicht viel von solcher Kritik wie einige sie von sich geben. Es sind im Grunde die ersten, die sich diese Aufkleber auf den Nachttischschrank kleben, um wenigstens einmal am Ende des Tages eine Frau gesehen zu haben. Es gibt sicherlich genug treue Leser die kein Problem mit dem Hobby und Frauen haben – egal ob real oder nur eine Pixel-Ikone. Ich habe mich wirklich gefreut, mal was anderes als Beilage zu haben, und wünsche mir demnächst einen lebensgroßen 'Starschnitt' von Babes wie Jennifer Tate, Rikku oder Yuna – hach da gibt es einfach zu viele Damen, die hinter einem Bilderrahmen einen guten Eindruck bei den Gästen machen würden. (...) Abschließend bleibt nur zu sagen, dass Ihr den besten Inhalt der 9er-Ausgaben hattet, trotz Sommerloch. Fand den Game-Babe-Artikel informativ und habe den Bericht über Japan genossen. Hoffe als Nippon-Fan mit zu wenig Geld in den Taschen, mehr von diesem etwas verrückten Land zu lesen.
Eine Frage hätte ich aber noch. Ich kenne ja viele der Damen, die als Aufkleber herhalten mussten, bei dreien weiß ich beim besten Willen nicht, wer die sind. Da wäre zum einen das Mädel oben rechts auf der Vorderseite, die quasi wie bei "Tiger and Dragon" fliegt und neben "Fear Effect 2"-Heldin Hana zu sehen ist. Und auf der Rückseite die beiden gleich unter/neben "Primal"-Schönheit Jennifer Tate. Wäre echt toll, wenn Ihr mir weiterhelfen könntet!

Sadako-Slave, via E-Mail

Hier mal meine Meinung zur aktuellen (09/03) Ausgabe: Euch macht das Sommerloch wohl immer noch zu schaffen (dachte, das wurde in der Videospielwelt schon vor drei Jahren abgeschafft!): 1. Da kommt ein völlig sinn- und aussageloser Bericht über Next-Gen-Konsolen, dessen Inhalt Ihr entweder aus obskuren Meldungen zusammengetragen oder in Euren Köpfen ersponnen habt. Bitte sowas in Zukunft nicht mehr! 2. Ein ebenso sinnloser Bericht über Videospiel-Babes: Was soll denn der Schwachsinn? Obwohl ich Euch diesen 'Beitrag zum Sommerloch' allerdings nicht sooo übel genommen habe, da er zumindest etwas mit Recherche zu tun hatte. Aber: Warum geht Ihr bei Volleyball-Sims eigentlich auf 'knappe Bikinis' ein? Schon mal am Strand 'ne Frau mit Pullover gesehen? (...)
Und was die Aufkleber betrifft: Ich verschandel mir weder meine Konsolen, noch irgendwas anderes damit. Also wenn das den Preis in die Höhe treibt, dann in Zukunft lieber mal Abstand davon nehmen.

Hausmann, via E-Mail

Zuerst zu den Namen der Videospiel-Babes: Die Frontseite zieren Hana aus "Fear Effect: Retro Helix", Chai Xianghua ("Soul Calibur 2"), "Space Channel 5"-Reporterin Ulala, "Ridge Racer 5"-Girl Ai, "Devil May Cry 2"-Heldin Lucia und Abenteuer-Lady Lara Croft. Den Gamecube-Deckel verschönert Ihr mit Rebecca Chambers im Alternativ-Outfit und die Xbox-Front mit Tina sowie Hitomi aus "Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball". Die Gamecube-Memcards beklebt Ihr mit "Metroid"-Heldin Samus Aran sowie dem Talon-Girl aus "XG3: Extreme-G Racing". Die PS2-Memcards schmückt Ihr schließlich mit Ivy ("Soul Calibur"), Tink ("Maximo vs. the Army of Zin"), Arcia ("Chaos Legion") und "Primal"-Lady Jen (im Uhrzeigersinn, von links oben beginnend).
Zu der Aufkleber-Kritik: Wer die Sticker nicht zu schätzen weiß oder sich zu alt dafür fühlt, reißt sie ab schmeißt sie einfach in den Papierkorb – schließlich kosten die Goodies ja nichts extra!



Kreative Zocker

Seit der Todesstunde der Videogames gehöre ich zu Euren treuesten Lesern. Ich will Euch mal Feedback geben, wie ich Eure Zeitschrift so finde. Voraus: Auch wenn ich Kritik üben werde, Ihr seid die Besten.
Das Wichtigste, die Tests, sind sehr gut geschrieben. Der Informationsgehalt ist deutlich höher als bei anderen Zeitschriften. Und oft kommt auch die Unterhaltung nicht zu kurz. Die Bewertungen sind meiner Meinung nach sehr objektiv. Trotzdem gibt es hier erste Kritik: Ich finde, Ihr gewichtet Surround-Sound und Online-Features zu stark. Klar sind das tolle Sachen, aber zumindest beim Thema Surround solltе Euch klar sein, dass die meisten Zocker nicht über hochwertiges Equipment verfügen. Also: Sound sollte meiner Meinung nach sehr stark bewertet werden, da in Singleplayer-Spielen die ganze Atmosphäre auf den Sound und weniger auf die Grafik aufbaut. Aber bewertet doch bitte mehr die Qualität der Stücke und Geräusche als die Kompatibilität zu irgendwelchen Sound-Standards (ich spiele übrigens auf einem Mono-Fernseher ohne gesonderte Anlage nebendran).
Zu den Online-Features: Sicher wird sich eine größere Benutzerbasis als beim Dreamcast aufbauen, trotzdem bin ich der Meinung, dass Konsolenspieler damit nicht so viel am Hut haben (das beziehe ich jetzt auf Erkenntnisse aus meinem Freundeskreis, dort herrscht die Meinung, dass Onlinespiele auf den PC gehören). Geht also bitte vorsichtig an dieses Feature ran. (...) Die Reportagen sind sehr interessant. Es gab nur wenige schlechte Ausnahmen (ich fand z.B. den Bericht über die Games Academy langweilig), Specials wie der Neo-Geo-Artikel oder Euer (uraltes) Multiplayer-Special waren großartig. (...)
Aber genug von alten Dingen geredet. Hier sind noch ein paar Vorschläge für die Zukunft: Eure Know-how-Rubrik ist sehr interessant, bitte ausbauen! Previews kürzen, nichts regt mich mehr auf, als ein in Previews hochgelobtes Spiel, das dann nur 70% bekommt. Den Platz hätte man sich sparen können (Beispiele: "The Getaway", "Freak Out" usw.). (...)

Moritz Schulze, via E-Mail

Verfügt ein Titel über besonders spektakulären oder atmosphärischen Surround-Sound, weisen wir darauf auch explizit hin. Auf den Spielspaß wirkt sich dies allerdings nur in geringem Maße aus, da uns sehr wohl bewusst ist, dass nicht jeder MAN!AC-Leser über eine 5.1-Anlage zockt. Die reine Qualität eines Soundtracks zu bewerten, liegt nicht in unserem

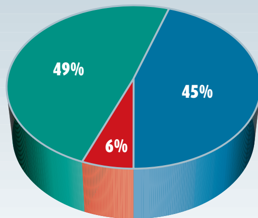
Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

DIREKTER DRAHT

Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

MAN!AC-MEINUNG NR.10

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.



In Ausgabe 08/03 ging es um Euer Markenvertrauen. Wir fragten, ob bestimmte Hersteller für Qualität bürgen oder Euch selbst große Namen nichts bedeuten. Hier das Ergebnis:

- A Bei bestimmten Herstellern kann man auf hohe Qualität blind vertrauen.
- B Spiele von ausgewählten Labels sehe ich mir auf jeden Fall näher an.
- C Die Markennamen sind mir einerlei.

Sinne: Die Geschmäcker sind schließlich viel zu verschieden. Der eine steht mehr auf Klassik, ein anderer gerät bei "Modern Talking"-Songs in Verzückung. Natürlich achten wir darauf, ob ein Soundtrack zum jeweiligen Spiel passt und wie hochwertig die Musik produziert wurde. Online-Features sind nunmal mittlerweile ein wichtiger Bestandteil vieler Spieleneuheiten, diese einfach wegzuignorieren ist nicht in unserem und hoffentlich auch nicht in Deinem Sinne. Die Prozent-Wertung bezieht sich primär auf den Singleplayer-Modus, außergewöhnliche Spielspaß-Steigerungen in etwaigen Mehrspieler-Varianten werden im Meinungskasten respektive den 'Pro & Contra'-Kästen vermerkt. Abschließend noch ein Wort zu unseren Previews: Oftmals bekommen wir nur sehr frühe Fassungen eines Titels zu Gesicht, welche ob des Entwicklungsstadiums noch vor Fehlern strotzen. Bei solchen Versionen ist es schwierig, die künftige Qualität einzuschätzen. Aus diesem Grund findest Du ab dieser Ausgabe bei Previews den so genannten 'MAN!AC Prognose'-Balken, der je nach Entwicklungsstand des Spiels eine grobe oder feinere Einschätzung zulässt. Mehr dazu und einigen weiteren MAN!AC-Neuheiten im Editorial auf Seite 3.

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Aufregung bei allen Gamecube-Fans – beim Import-Test von Capcoms Comic-Keilerei "Viewtiful Joe" hat sich das falsche Systemlogo eingeschlichen. Der Held wider Willen kämpft natürlich auf Big Ns Spielewürfel und nicht wie angegeben auf Sonys PS2.

MEA CULPA: Die schönen Mädels aus unserem Videospiel-Babes-Artikel betörten die Sinne von Autor Ulrich. Die Folge: Ein Screenshot mit nackten Tatsachen kam aus Versehen doppelt vor.

UPDATE: "Mace Griffin Bounty Hunter" erscheint nicht mehr für den Gamecube.

UPDATE: Microsofts RPG-Hoffnung "Sudeki" wurde auf 2004 verschoben.



Weg vom Freaktum

Ich möchte hier mal ein wenig Kritik an Euren Heftinhalten los werden. Als ich heute die aktuelle Ausgabe durchlas, dachte ich, die Artikel sind ja gut und schön, aber was bitte schön hat das mit mir zu tun ? Was bringt es mir, über die Spielhallen in Japan Bescheid zu wissen, wenn ich dort niemals hinkomme und es in Deutschland, wie ihr schon schreibt, kaum gute Arcades gibt? Ein weiteres Beispiel sind die vielen Importtests. Wie viel Sinn macht es, Tests über Spiele zu lesen, die man hier nirgends kaufen kann? Die PS2 ist nicht gerade importfreundlich, da Umbauten teuer sind und die Garantie aufheben. Der Freeloader für den Gamecube scheint ja seit "F-Zero GX" auch schon veraltet zu sein. Wie man Nintendo kennt, wird es in Zukunft bei jedem neuen Importspiel ein anderes Problem geben. Die Xbox lasse ich mal außen vor, da sie eine westliche Konsole ist und die allermeisten Spiele immer relativ schnell als PAL-Version erscheinen. Ihr seht also, die Leute, die sich extra eine Importkonsole kaufen, dürften in der Minderheit sein. Und diese besagten Leute werden wohl kaum auf Euren Test warten, sondern schnellere Infoquellen wie das Internet nutzen. Ich habe bei Eurem Heft das Gefühl, dass zu viel Platz vergeudet wird für Inhalte, die zwar freakig sind, aber für niemanden so recht von belang sind. Genauso verhält es sich mit den Specials : Glaubt Ihr denn wirklich, dass der Konsument von heute sich über die guten alten Neo-Geo-Zeiten informieren will oder alle Videospiel-Babes heruntergebet haben möchte? Ich denke eher, dass sich die Leute für die Produkte interessieren, welche es jetzt im Moment überall zu kaufen gibt – und darauf solltet Ihr den Schwerpunkt Eures Heftes legen. Sonst lauft Ihr Gefahr, von wenigen eifrigen Freaks zwar guten Zuspruch zu bekommen, während die Gesamtverkaufszahlen stetig weniger werden – und das wäre doch schade, oder? Konzentriert Euch doch in Zukunft lieber auf aktuelle Produkte, die es hierzulande zu kaufen gibt, anstatt ein Heft zu produzieren, dass den Leuten tausend und eine Kuriosität zeigt, die kaum jemand jemals in die Finger bekommen wird. Zum Schluss möchte ich noch ein paar positive Sachen an Eurem Heft erwähnen: Die News sind immer schön umfangreich und neue Hardware sowie Zubehör wird immer sehr ausführlich besprochen.

Stefan Medic, via E-Mail

Letzte Ausgabe propagierte ein Leser 'Weg vom Mainstream', nun forderst Du die Abkehr von 'freakigen' Reportagen und Import-Tests. Wir können es nie allen Recht machen und deshalb versuchen wir jeden Monat, eine ansprechende Mischung aus Previews, Reportagen, Tests sowie anderen Themen rund um unser Lieblingshobby zusammenzustellen. Ein Heft ausschließlich mit erhältlichen PAL-Produkten gefüllt, wäre doch so spannend wie Videospiele in schwarzweiß. Ergo werden wir auch weiterhin über den Tellerrand blicken.

Pro & Kontra Editoren

Generell habe ich nichts gegen Level/Charaktereditoren. Je mehr ausgefallene Ideen ein Spiel zu bieten hat, desto mehr spricht dafür. Eigene Autolackierung bzw. ein eigenes Logo... Was sollte dagegen sprechen? Auch der von Martin Egli in letzter Ausgabe angesprochene Streckeneditor scheint reizvoll.
Nun aber einige Punkte, die gegen die Verwirklichung, bzw. den Sinn eines solchen Editors sprechen:
1. Ich kann mir nicht vorstellen, eine Strecke in einem grafisch derart komplexen Spiel wie "Gran Turismo 3" zu entwerfen. (...) Man stelle sich vor, in "GT3" gibt es Unebenheiten in den Straßen, Gras, Schotter, Sand, Unmengen von Bauten, Bäumen, Texturen am Straßenrand, Fahrbahnbegrenzungen, Sonnenlicht. Die Strecken sind optimiert um Ruckler zu vermeiden (wie setze ich das Pop Up, damit man's möglichst spät erkennt? Was ist zu viel der Polygonflut?), die Kameras fürs Replay müssen auch platziert werden, Tunnels, Brücken, die Boxengasse... Ein Editor müsste ja eine komplette Entwicklungsumgebung für dieses Spiel beinhalten. Autolackierung und Logo ja, Streckeneditor halte ich für unmachbar, oder für den User unverständlich. (...)

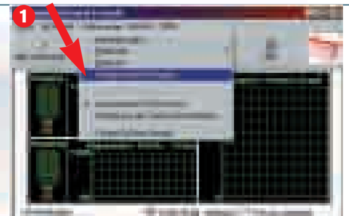
Bastian Schäfer, via E-Mail

Ein wirklich schöner Leserbrief, den Martin Egli aus der Schweiz da geschrieben hat. Er spricht mir aus der Seele. Ich meine, es gab ja schon diverse Editoren in Videospielen – ich mache sogar heute noch gerne eigene "Ridge Racer"-Logos! Und was hatten meine Kumpels und ich für einen Spaß, uns selbst bei "Tony Hawk's Pro Skater" 'nachzubauen'. Auch ich würde lieber mit einem dreiachsigen Leichenwagen "Gran Turismo 4" spielen als mit einem roten Escudo... Selbst auf dem C64 war Editieren (beispielsweise bei "Hot Wheels") möglich. (...)
Leveleditoren gehören bei PC-Spielen ja schon fast zum Standard – siehe "Unreal 2" oder der Mission Maker bei "Delta Force". Selbst "Tomb Raider – Die Chronik" hat einen. Also los Entwickler, wir sind kreativ – seid ihr´s?

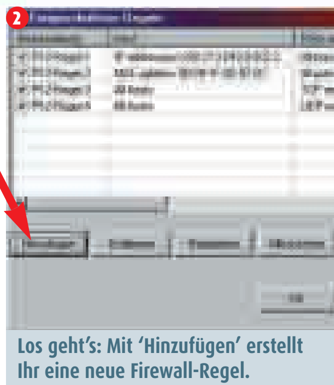
The Gorerider, via E-Mail

KNOWHOW

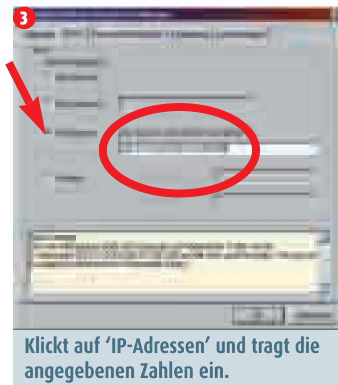
Mit der PS2 durch die Firewall



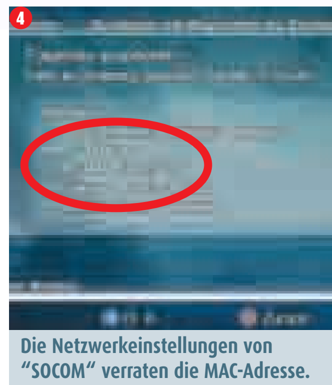
Unter 'Werkzeuge' klickt Ihr die Option 'Fortgeschrittene Regeln'.



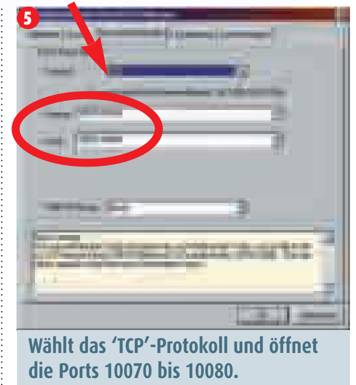
Los geht's: Mit 'Hinzufügen' erstellt Ihr eine neue Firewall-Regel.



Klickt auf 'IP-Adressen' und tragt die angegebenen Zahlen ein.



Die Netzwerkeinstellungen von "SOCOM" verraten die MAC-Adresse.



Wählt das 'TCP'-Protokoll und öffnet die Ports 10070 bis 10080.

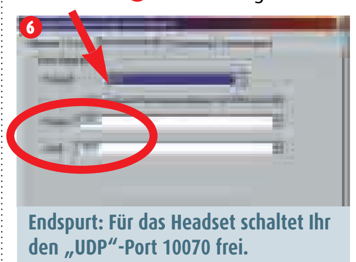
Panik im Internet: Am 11. August überfiel der neue Virus 'Lovesan' tausende Win-PCs, um diese für eine massive Cyber-Attacke gegen die Microsoft-Server zu nutzen. Um solchem Hacker-Unfug vorzubeugen, installieren clevere PC-User nicht nur einen Virenscanner, sondern auch eine so genannte 'Firewall'. Diese Software kontrolliert alle Netzwerkverbindungen und blockt unbekannte bzw. nicht erwünschte Zugriffe. Wer aber per Internetfreigabe gleichzeitig auch mit der Playstation 2 ins Netz geht, kennt das Problem: Sobald Ihr die Firewall aktiviert, verweigern manche Spiele den Dienst – etwa "SOCOM" und Sonys kommendes "Everquest". MAN!AC kennt die Lösung: Komfortable Software bietet die Möglichkeit, spezielle Verbindungen zu erlauben. Anhand der renommierten 'Sygate Personal Firewall' erklären wir Euch, welche Einstellungen nötig sind. Wer nachrüsten will, kann die Software unter www.sygate.de kostenlos downloaden.

Server-Zugriff: Um die PS2 mit einem Spieleserver zu verbinden, müsst Ihr deren IP-Adresse freigeben. Dazu erstellt Ihr eine Regel: Klickt im Software-Fenster auf das Menü 'Werkzeuge' und dann auf 'Fortgeschrittene Regeln' ❶. In dem neuen Fenster wählt Ihr 'Hinzufügen' ❷, dann gebt Ihr einen Namen wie 'PS2-Regel 1' ein. Aktiviert 'Traffic zulassen' und wechselt in die Karteikarte 'Hosts'. Klickt auf 'IP-Adressen' ❸ und tragt in der Zeile daneben '202.213.243.0-202.213.243.255' ein, anschließend bestätigt Ihr mit 'OK'. Falls die PS2 in Zukunft auch auf andere Server-Adressen zugreifen will, schaltet Ihr diese so ebenfalls frei. Dazu kontrolliert Ihr mit dem Werkzeug 'Traffic-Protokoll' die blockierten Verbindungen der PS2, welche nach unserer Anleitung (MAN!AC 09-03) die Adresse 192.168.0.2 (unter 'Lokale-IP') besitzt. Mit dieser Methode könnt Ihr auch die drei folgenden Regeln erweitern.

Hardware-Adresse: Neben der einstellbaren IP-Adresse besitzt der PS2-Netzwerkadapter auch eine unikate Hardware-Adresse, die man MAC ('Media Access Control') nennt – auch diese müsst Ihr freigeben. Erstellt dazu eine zweite Regel, aktiviert 'Traffic zulassen' und klickt unter 'Hosts' auf 'MAC-Adressen'. Rechts daneben tragt Ihr die MAC-Adresse Eurer PS2 ein – legt dazu ein Spiel mit Editor (hier "SOCOM") in die Konsole, klickt auf 'Online' und 'Netzwerk-Konfiguration bearbeiten'. Wählt 'Einstellungen bearbeiten', ladet die Einstellungen von der Memcard und sucht die MAC-Adresse im letzten Fenster ❹.

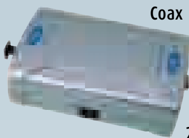
Port-Freigabe: Die Verbindung zum Spieleserver funktioniert über Ports, stellt sie Euch wie virtuelle Schnittstellen vor. Auch diese müsst Ihr öffnen: Erstellt in der 'Sygate Personal Firewall' eine dritte Regel, aktiviert 'Traffic zulassen' und klickt auf 'Ports und Protokolle'. Wählt 'TCP' und gebt in den beiden Zeilen darunter '10070-10080' ein ❺ – dann bestätigt Ihr mit 'OK'.

Headset-Verbindung: Jetzt könnt Ihr mit der PS2 zwar online spielen, aber aus dem "SOCOM"-Headset kommt kein einziger Ton! Um dieses Problem zu lösen, öffnet Ihr einen Port für das UDP ('User Datagram Protocol'). Im Gegensatz zu TCP ('Transmission Control Protocol') wird bei dieser Verbindungsart nicht kontrolliert, ob die Daten ankommen – daher meldet die PS2 keinen Fehler. Erstellt die vierte Regel, klickt 'Traffic zulassen' und wählt unter 'Ports und Protokolle' die Option 'UDP' – tragt in beiden Zeilen '10070' ein ❻ und bestätigt. *oe*



Endspurt: Für das Headset schaltet Ihr den „UDP"-Port 10070 frei.

Mehr Kabel für Audio



Optische Kabel reichen gewöhnlich nur zwei Meter – Eure Konsole ist aber viel weiter von der Surround-Anlage entfernt? Mit dem 'Optical to Coax Adapter' von www.wolfsoft.de (30 Euro) verwandelt Ihr Lichtimpulse in elektrische Signale, die Ihr dann via Cinch-Kabel bis zu 20 Meter transportiert!

Cheats aus dem Internet



Ab September verkauft Datel (www.codejunkies.com) seine neueste Mogelsoftware für die PS2: Das 'Action Replay Max' erkennt automatisch das eingelegte Spiel und zieht sich die aktuellsten Cheats via Internet-Verbindung vom Datel-Server – lästige Tipparbeit entfällt! Außerdem könnt Ihr Spielstände aus dem Netz laden und den DVD-Player der PS2 'codefree' schalten. Das praktische Zubehör kostet 40 Euro.

Knowhow-Themen im Überblick

- **MAN!AC 09/03: PC und Konsole im Netz** – Praktisches Internet-Sharing
- **MANIAC 08/03: Online-Spaß** – Per USB-Adapter ins Internet
- **MAN!AC 07/03: Lichtdimmer für GBA** – Umbauchips für Displaybeleuchtung
- **MAN!AC 06/03: Oldie-Controller** – Reparatur-Tipps für betagte Joysticks

ZUBEHÖR

GBA-SP Starter Pack

In dem Set für den Game Boy Advance SP finden sich neben stabiler silberner Hülle eine Tragschlaufe, ein USB-Ladekabel sowie Kopfhörer-Adapter samt Ohrstöpsel. Gerade letzteres sollte für unbeschwerten Hörgenuss zur Standard-Ausrüstung jedes Game-Boy-Jüngers gehören. Um das Spielgerät mit neuer Energie aufzufrischen, steckt Ihr das Ladekabel in einen beliebigen freien USB-Port an PC, Laptop etc. Ein fuzelig kleines Reinigungspad für den Bildschirm komplettiert das Einsteigerpaket. Daneben bietet Logic 3 ein 'Deluxe Pack' an, das zusätzlich Lupe, Autoadapter und Dockingstation enthält. Den Test des 30 Euro teuren Zubehörs gab's in der letzten Ausgabe.



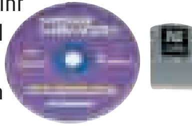
Hersteller:	Logic 3
System:	GBA SP
Preis:	ca. 15 Euro

Sinnvolles GBA-SP-Zubehör, das Schutzhülle, Tragschlaufe, Adapter für Klinkenstecker, Kopfhörer sowie ein Mikrofaser-Plättchen zur Bildschirm-Reinigung enthält.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔

Mega Memory

Um die 16 MB fassende Karte zu nutzen, muss leider vor jedem Spielen ein umständlicher und langsamer Memory-Manager von CD gebootet werden. Als Backup- und Datenspeicher eignet sich das Medium jedoch bestens, da Ihr mit dem Tool Spielstände praktisch packen könnt.



Hersteller:	Bigben
System:	PS2
Preis:	ca. 40 Euro

Die Speicherkarte mit 16 MB funktioniert nur mit Bootdisk. Im behäbigen Memory-Manager dürfen Dateien komprimiert werden – gut geeignet als Datenspeicher und für Backups.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔

Erazor RF Pad

Zwar liegt der Controller gut in der Hand, doch leider folgt die Enttäuschung auf dem Fuße: Das miserable und schwammige Digi-Pad sowie labbrige Schultertasten überzeugen in keinster Weise. Ein altersschwacher Rumble-Effekt und schwergängige Aktions-Buttons künden zudem nicht gerade von Qualität. Die etwas zu leichtgängigen Analog-Sticks dürften dagegen ruhig straffer sein. Ergo ist das Pad kaum zu empfehlen – da hilft auch die Funk-Reichweite von zehn Metern wenig.





Hersteller:	Speed Link
System:	PS2
Preis:	ca. 50 Euro

Funkcontroller mit schwammigen Buttons, schwergängigen Aktionstasten und durchschnittlicher Verarbeitung. Rumble-Funktion und Analog-Tasten sollten stärker sein.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔

PS2 Keyboard Set USB

Speed Link schafft Abhilfe für gestresste Ego-Shooter-Veteranen. Die schwarze Tastatur und Maus kommen ohne Treiber aus und werden einfach in den USB-Port der PS2 gestöpselt. Das Keyboard verfügt über gute Druckpunkte und ist recht leichtgängig – leider besitzen die Tasten einen etwas langen Schaltweg, der aber verschmerzbar ist. Daneben kann das ergonomische Nagetier vollends überzeugen. Es liegt gut in der Hand und gefällt mit sehr guten Buttons – leider ist das Scrollrad bisher überflüssig, denn im Test konnten wir bei keinem Titel eine Unterstützung feststellen. Beide Komponenten werden von "Red Faction 2", "Half Life (dt.)", "Age of Empires 2" sowie "Deus Ex" ohne Probleme unterstützt. Eine ausschließliche Mausunterstützung findet sich bei "Myst 3" und "Police 24/7". Schade: "SOCOM U.S. Navy Seals" konnte weder online noch offline zur Zusammenarbeit überredet werden – nur Tastatureingaben in den Menüs wurden hier unterstützt. Besser sieht's da bei Sonys Online-Angebot, der 'Central Station' aus. Die Navigation mit den beiden Eingabegeräten klappt vorzüglich. Als einzigen Minuspunkt könnte man der Maus die überholte Abfrage per Kugel (statt optischer Technik) ankreiden, so würde die Reinigung erspart bleiben. Neben der PS2 lässt sich das Set auch an PC, Mac und Laptop ohne Probleme nutzen.



Hersteller:	Speed Link
System:	PS2
Preis:	ca. 20 Euro

Solide Eingabegeräte, die durch günstigen Preis gefallenn. Maus und Tastatur erweisen sich besonders bei Shootern und Tippeingaben als nützlich.

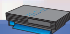
MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔

ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2 | Xbox | Gamecube

JOYPADS		
Dual Shock 2	**XS Pad**	**Nintendo-Pad**
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔
LENKRÄDER		
Driving Force	**360 Modena Racing Wheel**	**Force Feedback Wheel**
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Thrustmaster	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 90 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: hochqualitatives Lenkrad mit Force-Feedback und Schenkelhalterung.	**Fazit:** griffiges Lizenz-Steuergerät mit Pedalen und guter Verarbeitung.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔
SONSTIGES		
Scorpion 3 (PS2)	**Logitech Z-680 (PS2, Xbox, NGC)**	**Flight Stick (NGC)**
Hersteller: Blaze	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Thrustmaster
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 500 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro
Fazit: Top-Lightgun dank günstigem Preis, Handlichkeit und 100-Hz Kompabilität.	**Fazit:** 5.1-Komplettset mit fettem Subwoofer und THX-Zertifikat – für alle Plattformen.	**Fazit:** gut verarbeiteter Steuerknüppel mit wählbaren Tastenvoreinstellungen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔

LAST RESORT



RUN LIKE HELL

Cheat-Modus:

Gebt im Inventar-Bildschirm die folgende Kombination ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren.

L1 + L2 + L3 + R1 + R2 + R3

Cheats:

Sobald der Cheat-Modus aktiviert ist, gebt Ihr einen Code aus unserer Liste ein. Jedesmal, wenn Ihr einen Cheat eingeben wollt, müsst Ihr den Schummel-Modus erneut mit der oben angegebenen Kombination einschalten.

Nick Conners Energieleiste füllen
↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← → ✖ ●

Breaking Benjamin Musikvideo
← ← ← ● ● ✖ L1 L1 R1 ↑

Nick Conners Rüstungsenergie füllen
■ ● ✖ ▲ ● ■ ▲ ✖ L3 R3

Rifleschaden maximieren
L3 L3 L3 ■ ▲ ● ✖ R3 R3 R3

Pulse-Rifleschaden maximieren
← → ● ↓ ← ✖ ↓ ↑ ✖ ▲

Shotgun-Schaden maximieren
✖ ✖ ✖ ✖ L3 R3 ↑ ↓ ← →

Repetier-Rifleschaden maximieren
← ▲ → ✖ ↑ ■ ↓ ● L3 R3

Assault-Rifleschaden maximieren
← ● → ■ ↓ ▲ ↑ ✖ L3 R3

Blitzwerferschaden maximieren
✖ ■ ▲ ● ✖ ● ▲ ■ ✖ ↑

Credits ansehen
✖ ■ ▲ ● → ↑ ← ↑ ✖ ↑

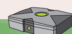
den ersten Brute überwinden
▲ ■ ● ✖ ■

Storage-Raum B betreten
■ ● ● ■ ✖

Tür des Wachraums öffnen
▲ ■ ✖ ▲ ✖

Munition und Ballistikchip:

Im Level, wo Ihr eine Tür per Laserwumme aufschießt, drückt Ihr dreimal den Auslöser der Kanone. Durch ein Loch in der Wand ergattert Ihr einen Shotgun-Munitionschip und einen Chip für Ballistikschaden.



STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Alternatives Ende:

Kurz vor der finalen Konfrontation mit Darth Malak bleibt Ihr vor dem Tor stehen, das in die Domäne des dunklen Jedis führt. Hier drückt Ihr auf den Controllern eins und vier die folgende Kombination.

L + R +Y

Stimmschwankungen:

Haltet während des Spiels die schwarze oder weiße Taste auf dem vierten Controller gedrückt. Das treibt die Geschwindigkeit der Dialogstimmen nach oben oder unten.

Dunkle Jedis bekämpfen:

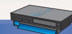
Um mit feindlichen Jedikriegern leichtes Spiel zu haben, solltet Ihr beim Aufleveln Eures Charakters die Fähigkeiten 'Force Breach' und 'Force Resistance' verstärkt fördern. Wenn es zum Kampf gegen dunkle Jedis kommt, benutzt Ihr diese beiden Machtsprüche als erstes. So werden die gegnerischen Macht-Attacken ohne Spuren an Euch abblitzen.

Droiden mit Energieschilden:

Nervige Droiden mit Energieschildern könnt Ihr verwunden, wenn Ihr über ordentlich ausgebaute 'Disable Droid'- und 'Destroy Droid Force'-Fähigkeiten verfügt. Falls die Blechkumpanen keine Schilde ausfahren, genügen ein oder zwei Lichtschwerter, mit denen Ihr die Schüsse auf die Robokrieger zurücklenkt.

Die Droiden von Dantooin:

In den antiken Ruinen von Dantooin könnt Ihr am effektivsten mit den angreifenden Droiden aufräumen, wenn Ihr eine Party mit Bastila und Carth bildet. Rüstet Euch und Eure Gefährten mit beliebigen Schwertern aus. So gestärkt habt Ihr leichtes Spiel mit den Dantooin-Droiden.



RTX RED ROCK

Levelauswahl:

Als umfangreichen Nachtrag zum Cheat in der letzten Ausgabe gibt es diesmal die Gebrauchsanweisung zum "RTX Red Rock"-Cheatmenü. Pausiert das laufende Spiel. Wählt im Optionsmenü die Eintragung 'Codes' und gebt die unten stehende Kombination ein. Nach einer Meldung, die die korrekte Eingabe quittiert, kehrt Ihr ins Hauptmenü zurück und haltet dort die **R1**-Taste gedrückt. Die Levelauswahl wird jetzt eingeblendet.

↓ ← ← ↓ ← ↓ → ↓ ←

Cheats:

Vor jeder Cheateingabe pausiert Ihr das laufende Spiel und geht im Optionsmenü auf 'Codes'. Jetzt hackt Ihr eine Tastenkombination aus der folgenden Liste ein. Um einen Cheat zu deaktivieren, gebt Ihr ihn auf gleiche Weise ein zweites Mal ein.

Superwaffen
→ ↑ ↓ ↓ ↑ → → ↑ ↓ ↓

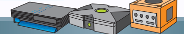
zusätzliche Spezialfeatures
← ↓ ↑ ← → ↑ ↓ ← →

zusätzliche Items
→ → → → → ← ← ← ↑ ↑

Easy-Modus
↑ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↑

Normal-Modus
↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓

Schwer-Modus
↓ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↓



SOUL CALIBUR 2

Yoshimitsu:

Um den einzigen Schwertkämpfer aus dem "Tekken"-Universum in allen Modi steuern zu dürfen, müsst Ihr im 'Waffenmeister'-Modus das zweite Kapitel abschließen. Als letzter Gegner stellt sich Euch Yoshimitsu in den Weg. Nach seinem Ableben dürft Ihr den Alien-Ninja wählen.

Charade:

Nachdem Ihr das zweite Kapitel im 'Waffenmeister'-Modus gelöst habt, steht Ihr in der ersten Mission des dritten Kapitels Charade gegenüber. Durch einen herzhaften 'Ring Out'-Sieg verfügt Ihr ab jetzt in allen Modi über den androgynen Charakter.

Cervantes:

Der Zombiekapitän steht Euch als letzter Gegner des dritten Kapitels gegenüber. Besiegt ihn, um den Burschen in allen Modi freizuschalten.

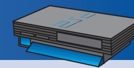
Sophitia:

Die miniberockte Griechin aus "Soul Edge" gibt den Endgegner des vierten Kapitels. Nach einem Sieg steht sie Euch in allen Modi zur Wahl.

Seung Mina:

In der Mitte des sechsten Kapitels wählt Ihr ein palastförmiges Icon an, um Seung Mina herauszufordern. Nach gewonnenem Kampf dürft Ihr die Schönheit in allen Modi spielen.

CLOCK TOWER 3



Massenmörder-Medley

Der Horror-Schocker setzt Euch eine gehaltvolle Schlachtplatte an Massenmörder-Levelbossen vor, deren Entsorgung sich zum Teil als schwierig gestaltet. Wenn Ihr das Spiel nicht mit Rekordzeit beenden wollt, könnt Ihr aber jeden Boss leicht besiegen. Folgt den Taktiken in diesem Kasten:

Sledgehammer Man

Rennt bei der ersten Begegnung durch die nächstgelegene Tür, die Euch in den Hauptraum führt, und versteckt Euch hinter dem Vorhang. Wartet, bis Ihr den Boss weggehen hört. In der Konzerthalle versteckt Ihr Euch hinter dem Bühnenvorhang. Sobald Ihr den Instrumentenraum verlasst, erscheint der Boss erneut. Rennt zurück und benutzt den Geigenkoffer.

Acid Man

Den säurehaltigen Saukerl behandelt Ihr mit Weihwasser. Während Acid Man in Flammen steht, rennt Ihr die Treppen hinunter ins Nebengebäude und wartet, bis die Musik aufhört. Wenn er auftaucht, solange Ihr im Haus seid, rennt Ihr die Treppen nach oben und findet dort unter dem Bett eine Leiter, die zu einem Geheimraum führt. Hier könnt Ihr den Säuremann mit einem Feuerlöscher blenden. Hinter den großen Ventilatoren lauft Ihr eine Treppe nach unten in einen Raum. Hier attackiert Ihr den Boss mit einem Sicherungskasten. Jetzt habt Ihr wieder die Chance zu flüchten und Euch hinter der Türe zum Raum mit dem Sicherungskasten in einer Sackgasse zu verstecken.

Chopper Man

Für diesen Endgegner braucht Ihr eine Menge Weihwasser. Beim ersten Treffen übergießt Ihr damit den Kupferkerl und flieht durch die Türe zu Eurer Rechten. Hier versteckt Ihr Euch hinter dem Aquarium, das am nächsten zum Fernsehschirm steht. Im zweiten Kellergeschoss flieht Ihr bei einer Begegnung solange nach unten und nach links, bis Ihr Euch hinter einigen Fässern und einem Brandherd verstecken könnt. In der Fabrikhalle solltet Ihr den Fahrstuhl nur im Notfall benutzen. Wenn Ihr in einem bestimmten Stockwerk etwas erledigen müsst, fahrt Ihr zuerst mit dem Aufzug in einen anderen Stock und wieder zurück. Steigt im selben Stockwerk aus. Im Friedhof findet Ihr rechts ein Haus. Hier sucht Ihr bei den Betten den Vorhang und verbergt Euch solange dahinter, bis der Massenmörder verschwunden ist.

Scissor Man und Scissor Woman

Auf Scissor Mans Seite des Spiegels lauft Ihr in die Herrentoilette im ersten Stock und liegt still, bis der Boss mit den Scherenhänden sich verzogen hat. Auf der Seite von Scissor Woman ist alles spiegelbildlich verdreht. Die rettende Toilette ist jetzt im zweiten Stock. Nach der Sequenz im zweiten Teil des Levels betretet Ihr den Glockenturm. Rechts wartet Scissor Man. Rennt die Treppen bis ganz nach oben und hängt Euch dort aus dem Fenster. Die linke Seite beherrscht Scissor Woman. Rennt auch hier die Treppen nach oben und schliddert an der Wand entlang in die Küche. Nachdem Ihr das Feuer gelöscht habt, erscheint die Scherenfrau. Streut ihr Asche aufs Haupt.

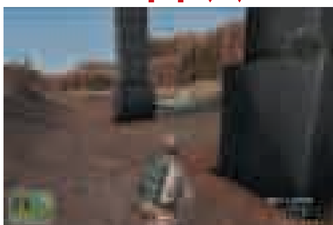


CONFLICT: DESERT STORM

Cheat-Modus:

Führt im Hauptmenü die unten stehende Kombination aus. Eine Bildschirmmeldung zeigt die Aktivierung des Cheat-Menüs an. Pausiert das Spiel und begebt Euch in den Options-Bildschirm. Unter dem ‘Cheat’-Menüpunkt dürft Ihr das ‘Trooper Level’ verändern, die Feind-KI manipulieren und eine Missionsliste aufrufen. Von hier aus könnt Ihr jeden beliebigen Auftrag anwählen.

← ← → → ↑ ↑ ↓ ↓ X X Y Y



NGC Ohne KI ist der feindliche Panzer leichte Beute.



FLUCH DER KARIBIK

Cheat-Codes:

Das Piratenleben ist hart. Eh man sich versieht, kriegt man schon eine Breitseite! Um stressfrei freizubeuten, benutzt Ihr folgende Cheats.

10000 Gold
AXYBYBXBBA
Unsterblichkeit
AYXXYYBYXA
50 Skill-Punkte
ABYXYBBYBA
maximale Reputation
AXYXYBBYBA
maximale Moral
AYYBYBYXYA
keine Zufallskämpfe auf der Weltkarte
AYXXXBBYXA

Erfahrungspunkte:

Nähert Euch mit aktivierter Unsterblichkeit einem Sturm und wartet: 1.000 Erfahrungspunkte sind Euer.



R-TYPE FINAL

Unverwundbarkeit:

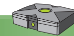
Für alle Importeure unter Euch gibt’s diesmal einige Cheats zum neuesten ”R-Type”. Pausiert das laufende Spiel und haltet die **L2**-Taste gedrückt. Betätigt die unten stehenden Tasten. Ein Tonsignal zeigt die Aktivierung der Unverwundbarkeit an. Zur Deaktivierung wiederholt Ihr die Eingabe.

→ → ← → ← ← → ← R2
↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ R2

Schiffspasswörter:

Gebt die folgenden Passwörter in ‘R’s Museum’ ein, um einige Bonusschiffe freizuschalten.

Lady Love (#3)
MUSAK
Strider (#24)
MUSAK
Mr. Heli (#59)
MUSAK
Curtain Call (#100)
MUSAK



OUTLAW VOLLEYBALL

Alle Charaktere und Kostüme

Wählt den ‘Exhibition’-Modus aus. Im Charakter-Bildschirm haltet Ihr dann die **L**-Taste gedrückt und führt schnell den unten stehenden Code aus. Ein Tonsignal vermeldet die Freischaltung aller Charaktere und Kostüme im ‘Exhibition’-Modus.

← weiß → weiß

Alle Spielfelder:

Im ‘Exhibition’- oder ‘Random Play’-Modus geht Ihr in die Spielfeld-Auswahl. Dort haltet Ihr die **L**-Taste gedrückt und hämmert flink die folgende Kombination ein.

↑ ↓ ↑ ↓ ← ← → →

Maximale Werte

Haltet die **R**-Taste im Exhibition-Modus gedrückt. Im Bildschirm für die Charakterwahl benutzt Ihr jetzt den unten angegebenen Cheatcode. Ein akustisches Signal bestätigt die Aktivierung des Cheats.

← weiß → weiß

Unendlich Turbo

Habt Ihr diesen Cheat aktiviert, könnt Ihr mit einem Druck auf die **Turbo**-Taste Eure Anzeige wieder auffüllen und weitersprinten. Während des Spiels im ‘Exhibition’-Modus drückt Ihr die Taste **weiß**, um in die Gegnerauswahl zu gelangen. Hier haltet Ihr die **L**-Taste gedrückt. Mit flinken Fingern gebt Ihr diese Kombination ein.

← → ↓ R

Bomben auf den Gegner

Wartet, bis Eure ‘Momentum’-Anzeige auf null steht. Dann benutzt Ihr den nachfolgenden Code, um einen Bombenteppich auf Eure Gegenspieler niedergehen zu lassen.

← ← ← → → Y A B B A

Große Köpfe

Haltet **L** während des Spiels und drückt schnell diese Kombination.

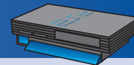
B A B Y

Großer Brustumfang

Um die Physiognomie Eurer Spieler zu verändern, haltet Ihr **L** während des Spiels und betätigt rasch die folgenden Tasten:

B B ↑ ↑ Y

VIRTUA FIGHTER 4: EVOLUTION



Dural:
Der schillernde Endgegner der "Virtua Fighter" Reihe birgt einige Geheimnisse und Easter-Eggs.
Dural spielen: Um Dural spielen zu dürfen, müsst Ihr das Level 'Sega Area Uptown' im Quest-Modus erreichen. Jetzt dürft Ihr die Spielrechte an Dural im Shop kaufen. Im Charakter-Bildschirm stellt Ihr den Cursor auf die leere Fläche oben links.
Musikwechsel: Wenn Ihr Durals Stage in weniger als neun Minuten erreicht, ertönt eine alternative Hintergrundmusik.
Glühende Augen: Stellt die letzte Ziffer Eurer Anzeige von 'Siege insgesamt' eine 9 dar, fangen Durals Augen an zu glühen.
Transparenz: Im 'Arcade'-Modus müsst Ihr Durals Stage in einer Zeit erreichen, die sich wie folgt errechnet: Die zum Sieg notwendigen Runden werden mit zwei multipliziert und zwei Minuten addiert.

Alternative Siegesposen:
Nachdem Ihr die neuen Posen im Shop gekauft habt, drückt Ihr während eines Replays die Tasten **Schlag + Deckung + Digi Pad,** um eine Pose auszuführen. Alle Charaktere (bis auf Brad und Goh) haben insgesamt fünf neue Posen.

Klassikerposen:
Kauft im Shop eine alte Pose und drückt im Replay-Modus die folgenden Kombinationen, um klassische Posen zu vollführen.

klassische Pose 1
Schlag + Kick
klassische Pose 2
Kick + Deckung

Original-Stages:
Erreicht im Quest-Modus die Stage 'Sega Area Uptown'. Wenn Ihr jetzt im Stageauswahl-Bildschirm des 'Versus'-Modus die Start-Taste gedrückt haltet, könnt Ihr die original "Virtua Fighter 4"-Stages wählen.

Sega!
Wenn Ihr die ●-Taste haltet, bevor das Sega-Logo erscheint, hört Ihr den original 'Sega'-Schrei.

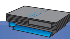
Battle-Modus:
Um den 'Battle'-Modus freizuschalten, müsst Ihr beim 'Event Square' die 'Underground Tournaments', die Ihr der unten stehenden Liste entnehmt, zuerst freischalten und dann gewinnen.

AM2 Cup
Combo Contest
Combo Maniax
Counter Challenge
Hyper Action Battle
Iron Fight
Knockdown Clash
Mirror Match
Seesaw Game
Survival Tournament
Ultimate Battle
Venus Cup
Wall Death Match
Wrestler's Battle



WING COMMANDER PROPHECY

Alle Schiffe in der Datenbank
erhaltet Ihr mit folgender Combo.
R L A A A B ↑ ← ↓ → A



ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER

▶ Zoradius Minispiel:
Vernichtet im 'Extra Mission'-Modus im 'Boss Battle' Vic Viper. Während Ihr danach Leo beharkt, pausiert Ihr das Spiel und drückt die folgende Kombination. Sobald Ihr ins 'Extra Missions'-Menü zurückkehrt, ist das Minispiel freigeschaltet.
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → L1 R1

▶ Alle Power-Ups bei Zoradius:
Um alle Power-Ups im 'Zoradius'-Minispiel zu bekommen, drückt Ihr während der Spielpause folgende Tastenkombination:
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → L1 R1

▶ Superwaffen:
Nachdem Ihr "Z.O.E. 2" einmal erfolgreich durchgespielt habt, ladet Ihr Euer Savegame. Wählt ein neues Spiel und startet mit 'Naked Jehuty'. Jetzt habt Ihr in Jehuty zehnmal stärkere Bewaffnung und überdies einen nie versiegenden Vorrat an Energie für die 'Subweapons'.

GOLDEN SUN 2



Level 30 Start:
Dieser ellenlange Transfer-Code erlaubt Euch mit Isaac, Garet, Ivan, Mia und den meisten Dijin auf Level 30 zu starten. Achtung: Ihr müsst diesen Riesencode ohne Leerstellen eingeben.

a4K6QdP!A#6RMn
N3qX9+ndj3Saa!Z
xNGBBcCd+JYnDK
DmQtguMq+Sz5Y
W%XLEn4kiXExß
j8JrJjeFn?ZuLAG
aZ9m=uZuuq?9p
=w$?ah2HtMTPA
XxBG#?&H&jy
4T556dHLd&cK
FxpW#Vf2RhpGD
wMpNh3T!c%X$#h
c4BmJ8FrQMdLw
9hQ!VanN72sZB$w
k6Gb?bx%%efRkC
jVEGpZkvMu6zRya&!W&
fA2xjE6RnqKbJuPf
NtzUkT&VMP=Q5v4E9#
4Jc8

Charaktere umbenennen:
Wenn Ihr aufgefordert werdet, einen neuen Namen für Felix einzugeben, drückt Ihr dreimal **Select**. Jetzt könnt Ihr auch Jenna, Sheba und Picard neue Namen verpassen. Um Garet, Ivan und Mia in einem Solospiel neu zu taufen, bedient Ihr Euch der folgenden Kombination.
↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← → ↑ →
↓ ← ↓ ← ↑ Select

Musiktest:
Wählt den Kampf-Modus aus und haltet **R** gedrückt, während Ihr mit der Dame links im Bildschirm sprecht. Mit **→** und **←** wählt Ihr einen Song aus, mit **A** hört Ihr Eure Auswahl an. Mit **B** kehrt Ihr ins Spiel zurück. Die Melodien müssen im Spielverlauf freigeschaltet werden.

Stadturlaub:
Sobald Ihr über die 'Teleport'-Psynergy verfügt, könnt Ihr in besuchte Städte zurückkehren.

Letztes Sanctum aufsuchen:
Haltet während des Ladevorgangs folgende Tasten gedrückt:
L + R + Start

Darksword:
Wenn Ihr dunkle Materie zum Schmied tragt, erhaltet Ihr das seltene, verfluchte 'Darksword'. Die aparte Klinge könnt Ihr 'entfluchen', wenn Ihr im ersten "Golden Sun" den 'Clerics Ring' von der 'Cross Bone'-Insel geholt habt. Übertragt Eure Daten und übergebt den Ring, wenn sich Isaacs und Felix' Gruppe treffen. Jetzt kann der Fluch gebrochen werden.

Excalibur:
Die legendäre Schmiedearbeit wird Euch nur gelingen, wenn Ihr dem Fachmann von der Eisenverarbeitung ein Orichalcon bringt. Dieses seltene Material ähnelt Gold, lässt sich aber schmieden. Excalibur ist fast mächtiger als 'Sol Blade'!

NEU

inkl. „Heft im Heft"

JETZT
am Kiosk

> www.satundkabel.de

CYBERMEDIA
sat+kabel
DIGITAL-TV · MEDIEN · BREITBAND
09 2003
Österreich € 4,50 / Schweiz sfr 8 / Benelux € 4,60 / Italien, Spanien, Portugal (cont) € 5,25 / Griechenland € 6
9/2003 € 3,90

sat+kabel
FREQUENZ-SPECIAL
Sonderteil Frequenztabellen
SATELLIT: Alle wichtigen Frequenzen • Neue Sender • Neue Positionen
PLUS: Radio und Premiere

KABELFERNSEHEN
Was Kabel-TV in Zukunft kostet >S. 36
Der Ish-Chef packt aus

ONLINE-TURBO
Internet per Sat contra T-DSL >S. 80
PLUS: Tuning-Tipps

…RNO-LÜCKE
…arum Sexxxcast … scheiterte >S. 32

…-WUNDER IM TEST
…-Recorder & …box in einem >S. 40

Umsteigen auf Digital-TV
>Über 40 Testgeräte im Schnell-Check
>Aktuelle Settop-Boxen mit Festplatte
>Vorsicht Falle beim Schnäppchen-Kauf
>Neue Super-Receiver zum Kampfpreis

>S. 16 INTERNATIONALE FUNKAUSSTELLUNG
Alle Hightech-Knüller von der IFA
IFA INTERNATIONALE FUNKAUSSTELLUNG WORLD OF CONSUMER ELECTRONICS

Dark Chronicle

Playstation 2

Der Nachfolger von "Dark Cloud" erschlägt Euch mit einer Fülle an Betätigungsfeldern, deren Schilderung unseren Heftumfang sprengen würde. Auf diesen Seiten geben wir deshalb nur grundlegende Tipps und erklären Euch die wichtigsten Dinge rund um Fotos und Erfindungen. *mw*

Tipps, Tricks & Tabellen

Allgemeine Tipps

Waffen-Upgrades

Jede Waffe, die Ihr im Kampf gegen Monster einsetzt, kann effektiv synthetisiert werden, sobald sie das fünfte Level erreicht hat. In Dungeons wie der 'Meeresrauschen-Höhle' könnt Ihr mit billig gekauften Kampfgeräten auf die Monster losprügeln, um diesen Erfahrungsgrad zu erreichen. Jetzt synthetisiert Ihr das Teil auf Eure Hauptwaffe und erhaltet 25 Prozent der Angriffskraft der spektrumierten Waffe sowie 60 Prozent ihres Elementar-Status. Auf diese Weise bekommt Ihr für wenig Synthesis-Punkte ein befriedigendes Upgrade.

Münz-Effekte ohne Münzen

Eine synthetisierte Level-5-Waffe überträgt nicht nur Werte, sondern auch Spezialfähigkeiten auf das neu entstandene Item. Das heißt, Ihr könnt Münz-Effekte ohne Münzen auf Eure Hauptwaffe packen. Die folgende Tabelle zeigt einige der besten Kampfgeräte mit Spezialfähigkeiten:

Effekt-Waffen

Waffe (Fähigkeit)	Bauteile
Dark Viper (Absorbtion)	Shingala, Rifle, Nachtwandler*
Herscher (Erfahrung)	Eiserne Jungfrau, Figur, Paznos*
Pocklekul (Wohlstand)	verkauft Julia, nachdem Ihr 'Heim Rada' wieder errichtet habt
Knochenrapier (Gift)	Jurak, Knochen, Lappen*
Banditbrassard (Stehlen)	wird sehr früh im Spiel von Milane angeboten

* manche Bauteile müsst Ihr erst erfinden – die Infos dazu findet Ihr in den Tabellen.

Flucht aus Dungeons

Um den finanziellen Schaden bei einem vorzeitigem Dungeon-Rückzug zu minimieren, solltet Ihr bei den härteren Gewölben vor der Erkundungsreise beispielsweise Borneo zum Einkaufsbummel besuchen. Da Ihr erworbene Gegenstände ohne Verlust wieder zu Gold machen könnt, legt Ihr dort Euer gesamtes Vermögen in fester Ware an, die Euch auch nach einer Flucht aus dem Dungeon erhalten bleibt.

Die Jurak-Pistole

Um diese machtvolle Waffe früh im Spiel zu erhalten, müsst Ihr im 'Sindain'-Georama 100 Prozent Komplettierungsrate erreichen. Die versteckte Siegbedingung lautet: Umzäunt das Firbit-Haus, siedelt jemanden in einem Stroh-Haus an und holt Euch Eure Belohung bei Jurak ab.

Mimen

Die nervigen aggressiven Schatzkisten könnt Ihr leicht überlisten: Öffnet generell jede Truhe von hinten! Falls ein Mime in der Kiste sitzt, muss er sich erst umdrehen und Ihr könnt von hinten draufschlagen.

Billige Heilung

Um nicht ständig auf teures Brot zur Energie-Rückerstattung angewiesen zu sein, solltet Ihr zwischen den einzelnen Abschnitten eines Dungeons einfach mal nach draußen gehen. Sobald Max und Monica die frische Luft der Oberwelt schnuppern, werden ihre Kräfte aufgefrischt.

Überleben im Schmetterlingswald

Der Regenbogen-Schmetterlingswald kann Euch mit seinen harten Gegnern ganz schön zusetzen. Ein einfacher Weg durch das Dungeon garantiert Euch Ridepod 'Steve'. Spendiert dem Blechkumpan durch einige Kämpfe 400 Erfahrungspunkte und lauft zur Bahn, um Cedric zum Einbau der Wasserkanone zu bewegen. Gegen dieses Geschütz haben die Dungeonbewohner wenig Chancen.

Seid schlau, geht mit Pau

Holt Euch nach Beendigung des 'Veniccio'-Kapitels Pau in die Party, indem Ihr ihm eine Mohrrübe schenkt. Jetzt habt Ihr in jedem Dungeon automatisch eine komplett aufgedeckte Karte. Zum Sammeln von Orden fürs Monsterkillen in Rekordzeit ist Pau ein absolutes Muss.

El Dorado für Münzenfreaks

In den 'Zelmite Minen' solltet Ihr öfters die Episode 'Drehpunkt der Hölle' durchspielen. Hier enthält jede Kiste eine Münze. Ein paar Durchgänge auf dieser Karte garantieren Euch den Fund sämtlicher im Spiel enthaltener Münzen.

Knüllerjagd

Auf den ersten Blick erscheint Euch das 'Knüller-Handbuch' vielleicht wie eine sinnlose Dreingabe – weit gefehlt! Macht pausenlos Fotos von allem und jedem, vor allem Bosse und zähe Zwischengegner passen fast immer ins Knüller-Album. Der Lohn der Mühen sind neue Waffen und Klamotten. Tragt die Fotos zu Donnie in der Kanalisation von Palm Brinks.

Der lustige Grinseclown

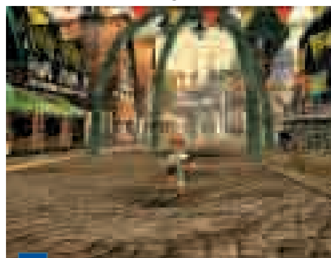
Ab und zu kommt Euch aus einer Schatztruhe ein grinsender Clown entgegen, der Euch die Wahl zwischen einer roten und einer gelben Münze lässt. Je nach Entscheidung bekommt Ihr einen guten oder einen schlechten Preis. Wenn Ihr durch Glück etwas Feines abgestaubt habt, solltet Ihr beim nächsten Mal die andere Münze wählen: Der gute Preis wechselt nämlich bei jeder Begegnung mit dem Clown zwischen rotem und gelbem Goldstück.

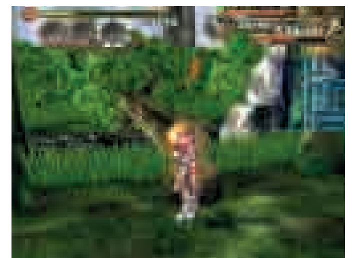
Immer nach Kisten suchen

Jedesmal, wenn Ihr in einem Georama die Zukunft ändert, erscheinen dort neue Kisten. Sucht also stetig nach den Neuerscheinungen, um keine 'Frucht aus Eden' oder 'Hexen-Parfait' zu verpassen.

Tabellen

Auf den folgenden Seiten findet Ihr sämtliche im Spiel versteckten Ideen kapitelweise aufgelistet. Die erste Spalte verrät Euch je nach Zeitpunkt im Spielablauf die Stelle, an dem Ihr Fotos für Euer Ideen-Notizbuch schießen könnt. Manchmal müsst Ihr zu bereits besuchten Orten zurück, an denen sich neue Fotomotive aufgetan haben. Die Erfindungs-Tabellen zeigen Euch, welche drei Ideen Ihr miteinander kombinieren müsst, um neue Items zu kreieren. Die Erfindungen sind ebenfalls kapitelweise nach dem Zeitpunkt ihrer erstmaligen Verfügbarkeit geordnet. Achtung: Für manche Erfindungen braucht Ihr 'Knüller'-Fotos!

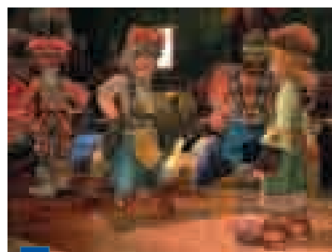
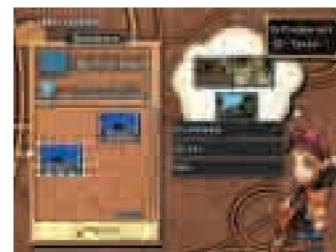




PS2 In Palm Brinks warten schon eine Menge Entdeckungen und Fotomotive auf Euch. Aber auch der Regenbogen-Schmetterlingswald birgt Knüller.

Max' Knüller & Ideen

Ort	Idee (Fotomotiv)	
Kapitel 1 – In die äußere Welt		
Palm Brinks	Ampel	Kürbis
	Bank	Lampe
	Barschild	Markise
	Baum	Milchkanne
	Briefkasten	Mond
	Brunnen	Morgensonne
	Café-Zeichen	'Morton's Sundries'-Schild
	Cart	Mülleimer
	Cedrics Ladenschild	Polizeischild
	Fahne	'Polly's Bakery'-Schild
	Fallschirm	Post
	Fass	Rohr
	Fenster	Schild des Waffenladens
	Fluss	Schlupfloch (Kanal)
	Gebüsch	Sonne
	Gürtel	Straßenlaterne
	Holz	Uhr
	Holzkiste	Zeichen
	Kamin	Zugbrücke
Cedrics Laden	antiker Roboter	Staubsaugerbeutel
	Auto-Buchleser	Ventilator
	Fernglas	Wendeltreppe
	Konstrukteur	Waage
	Register	winziger Hammer
	Staubsauger	
Pollys Bäckerei	Brot	Herd
	Blume	Kanne
Bar	Flasche	Piano
	Gemälde	Rad
	Licht	Stuhl
	Leiter	Wagen
Bahnhof	Blackstone Eins (Eisenbahn)	Güterzug
	Blumenstuhl	Tasse
	Gleise	Topf
Morton's Sundries	Buch	Phonograph
	Gemüse/Frucht	Weizenmehl
	Kühlschrank	Wendemaschine
	Leuchter	
Waffenladen	Bühnenfenster	Schild
	Eiserne Jungfrau	Waffe
	Goldladen	
Kanalausgang	Abendsonne	Wasserfall
	Eisenbrücke	
Im Inneren der Lokomotive	Feuerhaus	Kohle
Kapitel 2 – Erweckung des großen Alten		
Palm Brinks	Boot	'Parn's Studio'-Zeichen
	Brücke	Pier
	'Dell Clinic'- Zeichen	Tor
	Denkmal	Unkrauthacke
	Felsen	Zaun
Dell Clinic	Augapfel	Knochen
	Bett	Säge
	Ei	
Kirche von Palm Brinks	Figur	Kerze
	Fetzen	
Parns Studio	Farben	Kleidung
Rathaus	Gläserschrank	Standpult

PS2 Kumpel Cedric bringt Euch die Erfindergrundlagen bei. Alle Fotos und Ideen werden fein säuberlich im Notizbuch aufgeschrieben.

Max' Knüller & Ideen Fortsetzung

Ort	Idee (Fotomotiv)	
Kapitel 2 (Fortsetzung)		
Maximilians Haus	Brief	Palme
	Elenas Porträt	Rifle
	Feuerstelle	Roboter
	Fisch	Schrank
	Garderobe	Telefon
	getrübtes Glas	Teleskop
	Geweih	Vorhang
	Ofen	
Sindain	Frucht	Juraks Nase
	Gras	Pilz
	Holz	Topffackel
	Jurak	Wasserrad
	Juraks Auge	
Sindain (Zukunft)	'Jurak Arms'-Schild	Quartz
	'Mushroom Burgers'-Schild	'Woody Tailor'-Schild
Balance-Tal	Fackel	Lins Haus
Kapitel 3 – Die Weise der Sterne		
Balance-Tal	chinesische Laterne	Korbdampfer
	Fresko	Lagerhaus
	handgewebte Seidenflagge	Pork Dumpling
	heilige Schriften	rotierendes Zeichen
	heiliges Zeichen	Wetterfahne
Lao Chaos Bistro	fliehender Drache	Schriftrolle
	Lao Chaos Warenzeichen	Spezielle Pekingente
Balance-Tal	Sternenlampe	
Star Items	Beobachtungspfosten	Sternenlicht
	sichelförmiges Licht	



PS2 Sputet Euch! Wenn der erste Endgegner so schön lächelt, solltet Ihr schnellstens den Auslöser betätigen! Eine zweite Chance zum Foto-Shooting gibt es nicht!

Max' Knüller & Ideen Fortsetzung

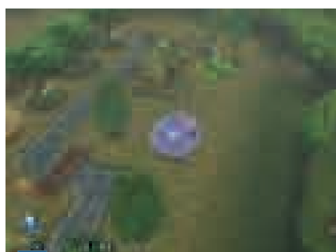
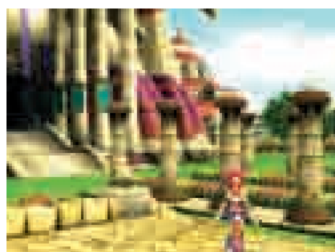
Ort	Ideen (Fotomotive)	
Kapitel 3 (Fortsetzung)		
Balance-Tal	Wäscherei	
Yordas Tal	riesiger Yorda Baum	
Balance-Tal	Brunnen	
Fischwettbewerb	elektrisches Bulletin	Schuppe
	Fischwettbewerb-Schild	Siegesstand
	glühendes Tor	
Veniccio-Bahnhof	Windmühle	
Kapitel 4 – Auf Wiedersehen Shingala		
Veniccio	Luna Stein-Scherben	rotes Haus
Eisenhaus	Banane	Klimaanlage
	eiförmiger Transmitter	TV
	kleiner Generator	
Labore 1-4	Arbeitsroboter	Eierstuhl
	Arbeitsausrüstung	Luftfilter
	Energierohr	
Veniccio	Eisentuch	Licht des Luna Steines
Finny Frenzy Rennen	Fischrennen-Zeichen	Wassertank
	gegenüberliegende Insel	
Veniccio	Windmühlenfeder	
Luna Labor	Suchlicht	
Zentrallabor	Arbeitsarm	Neo-Projektor
	Futuron 800	System 5WP2
Kapitel 5 – Konflikt von Vergangenheit und Zukunft		
Heim Rada	Cinders	Geysier
	Gundor Berg	Teich der heißen Quelle
Gundorada Werkstatt	Aufzug	Übertragungsgerät
Heim Rada	Riesenkran	
Gundorada Werkstatt	Arbeitskran	
Heim Rada	Generator	Kraftarm
G-Werkzeuge	beschlagener Fetzen	schwefelfarbener Saft
	dekorative Lichter	
G-Teile	Anzeigen-Roboter	Trommelkanne
	elektrischer Sesam	
Gundorada Werkstatt	Hammer	
Heim Rada	Schlamm	
Operationsraum	Computer	Propeller
Paznos (Brücke)	Paznos-Muster	
Kapitel 6 – Kollision zweier Epochen		
Prolog	goldenes Tor	Pinky
	Hakennase	toter Baum
Kazarov Stonehenge	Erdaltar	Wasseraltar
	Feueraltar	Windaltar
Kapitel 7 – Palast der Blumen		
Mondblumenpalast	Entspannungsbrunnen	Sternenlicht-Geländer
Friedhof	Blumenbeet	Sternenstaub Teich
	Mondsäule	Silberbank
	Sternenlicht Tunnel	
Garten	blaue Laterne	in Licht gebadete Blume
	Lotusblume	Sonnenstuhl
	Sonnentisch	Wasserfallvorhang
Alexandras Raum	Alexandras Bett	
Sonnenkammer	Blumenleuchter	goldenes Tor
	Labyrinth Tor	
wichtige Knüller (Fotomotive von Spielszenen)		
Kapitel 1 – In die äußere Welt		
Kanal Reservoir	Clownroboterangriff (Halloween)	tapfere kleine Linda
Kapitel 8 – Das vergessene Abenteuer		
verdächtige Öffnung	Flotsam wiederbelebt	überlebender Soldat

Max' Erfindungen

Erfindung	Materialien
Kapitel 1 – In die äußere Welt	
Akku (Fass)	Fass; Gürtel; Baum
Akku	Gürtel; Milchkanne; Rohr
Aquarium	Springbrunnen; Fenster; Holzkiste
Banditenbrassard	Uhr; Goldladen; Bühnenfenster
Bombe	Kerze; Topf; Waffenladen-Zeichen
Brot	Feuerstelle; 'Pollys Bäckerei'-Schild; Weizenmehl
Clownfuß	Clownroboterangriff; Ei; Schuppe
Clownhand	Clownroboterangriff; Fallschirm; Rohr
Clownkörper	Tasse; Farben; Fallschirm
Clownschuhe	Kleidung; Clownroboterangriff; Fallschirm
Eisenbein	Zaun; antiker Roboter; Mülleimer
Giftkapsel	Knochen; Brief; Topf
Granatwerfer	Kamin; Ei; Springbrunnen
Kanonenkugel-Arm	Schlupfloch; antiker Roboter; Post
Kanonenkugel-Arm 2	Konstrukteur; Post; Felsen
Klingel	Springbrunnen; Telefon; Baum
leckeres Wasser	Flasche; Springbrunnen; Wasserfall
Lichtgeschwindigkeit	Kerze; Blume; Felsen
Radlader	Wagen; Kart; Rad
Ritterstiefel	Gürtel; Schild; Mond
Schwan	Boot; Springbrunnen; Wasserfall
Trompetenpistole	Springbrunnen; Türklopfer; Baum
Kapitel 2 – Erweckung des großen Alten	
Antiversteiner-Anhänger	Uhr; Juraks Auge; Morgensonne
bessere Bomben	Kerze; Kohle; Ei
Doppelpudding	Ei; Milchkanne; Weizenmehl
Fasskanone	Fass; Springbrunnen; Pilz
Knochenrapier	Knochen; Kleidung; Jurak
Köderrute	Fisch; Lafrescia Stamm; Fluss
Lederschuhe	Stuhl; Kleidung; Gyumos Schrei
Kapitel 3 – Die Weise der Sterne	
Antidot	Flasche; 'Dell Klinik'-Schild; Brunnen
Antidot-Amulett	Bett; 'Dell Klinik'-Schild; heiliges Emblem
Antifluch-Amulett	Jurak; heiliges Emblem; heilige Schriften
Anti-Goo Amulett	Wäscherei; Herscher des Teiches; Wasserfall
Brecheisen	Konstrukteur; Fels; Sternenlampe
Clown Hand 2	Clownroboterangriff; Fallschirm; Schuppe
Drachenschuhe	Kleidung; weglaufender Drachen; Wasserfall
Eimer Bein	Kanne; Fluss; Brunnen
Eimer Pack	Briefkasten; Abfalleimer; Kaufladen
Fasskanone 2	Fass; Springbrunnen; Brunnen
heiliges Wasser	Flasche; heiliges Emblem; Sonne
Kanonenkugel Arm 3	Konstrukteur; Mond Kristall; Post
Käse	Cafe-Zeichen; Lao Chaos Warenzeichen; Milchkanne
magische Kanone	Springbrunnen; Mondkristall; Mond
Maschinengewehr Arm	Ventilator; Rifle; weglaufender Drachen
Milchkannenkörper	Kamin; Milchkanne; Peeping Pole
Non-Stop Amulett	Uhr; Denkmal; Sternenglas
Premium Huhn	Drachenfeuer; Pork Dumpling; Spezial Peking Ente
Raketenwerferarm	Pilz; rotierendes Zeichen; Holzkiste
Rollerfuß	Güterzug; rotierendes Zeichen; Rad
Samurai Arm	Fass; sichelförmiges Licht; Waffe
Sandbrecher	handgemachte Seidenflagge; Horn; drehender Ivanoff
Seife	Wäscherei; Palme; Wasserfall
Stachelstiefel	Mondkristall; Fallschirm; Kürbis
Stamina Drink	Flasche; chinesische Laterne; König Mardan
Sternenbrecher	Kamin; Feuwerwehrhaus; Phantom Memo-Fresser
weises Eulenschwert	rotierendes Zeichen; Horn; fliehender Drachen

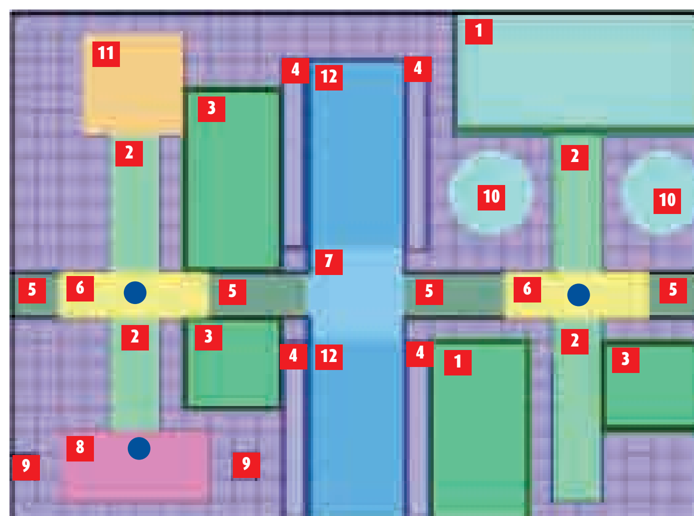
Max' Erfindungen Fortsetzungen

Erfindung	Materialien
Kapitel 4 – Auf Wiedersehen Shingala	
Bohrarm	Auto-Buchleser; Ventilator; Windmühle
Buggy	Gürtel; Wagen; System 5WP2
Clown Hand 3	Angriff des Clownroboters
Dark Viper	Nachtwandler; Shingala; Rifle
Fasskanone 3	Fass; Wassertank; Wasserfall
Flamingo	Licht des Lunasteines; Palme; winziger Hammer
Flügelschuhe	Kleidung; Fallschirm; Windmühlen-Feder
Flügelstiefel	Gürtel; Wetterfahne; Windmühlenfeder
Fragen-Geschütz	tapfere kleine Linda; Springbrunnen; Neo-Projektor
Hammerarm	Fass; Post; Arbeitsroboter
Kanonenkugelarm 4	Konstrukteur; Eierstuhl; Felsen
kubischer Hammer	Dresser; Goldladen; Arbeitsausrüstung
Kühlschrank-Körper	Kühlschrank; kleiner Generator; Ampel
Maschinengewehrarm 2	Ventilator; Teleskop; Windmühle
Multifüsse	Geweih; Post; Arbeitsroboter
Propellerbein	Kart; Ventilator; Windmühlenfeder
Raketenwerferarm 2	Springbrunnen; Symbol des Luna Labors; Holzkiste
Saubermannbeutel	Luftfilter; Gürtel; Staubsauger
Stinger-Schlüssel	Luftsäuberer; Rohr; Rad
Super Alloe-Körper	Goldladen; Suchlicht; Arbeitsausrüstung
Truthahn	Spezial Pekingente; Baum; Windmühlen Feder
Kapitel 5 – Konflikt von Vergangenheit und Zukunft	
Albatross	Feuerqualle; Geysier; Baum
Clown Hand 4	Angriff des Clownroboters; Farben; Powerarm
Digi Hammer	Computer; Konstrukteur; Dekorative Lichter
Drill Arm 2	elektrischer Sesam; Horn; Arbeitsarm
Energie Pack	Energierohr; Generator; Topf
Falke	Hammer; Riesiger Kran; Jurak
Fasskanone 4	Luftsäuberer; Fass; Feuerqualle
Fluchtpulver	antikes Mural; Aufzug; Übertragungsgerät
Gift-Schlüssel	Geweih; Pilz; schwefelfarbener Saft
Hammer Arm 2	Hammer; Post; Arbeitsarm
Herscher	Figur; Eiserne Jungfrau; Paznos
Laser Arm	Fass; Energierohr; Geysier
letzte Bombe	Kerze; Cinders; Herd
Maschinengewehrarm 3	Propeller; Rifle; Windmühle
Metallstiefel	Gürtel; Trommelkanne; Arbeitsroboter
Nova-Kanone	Generator; Rapper; Sonne
Pantherstiefel	Knochen; Mond; ultimatives Gaspard
Raketenwerfer Arm 3	Geweih; Generator; Goldladen
Samurai Arm 2	fliehender Drachen; Waffe; Arbeitskran
schwerer Hammer	Trommel; Paznos; Powerarm
Seelenbrecher	Energierohr; Geysier; Übertragungsgerät
Sonne & Mond Rüstung	elektrischer Sesam; Mond ; Sonne
Stehlkanone	Buch; Springbrunnen; Arbeitskran
Trommel-Kannen Körper	Stuhl; Trommelkanne; Lampe



PS2 Die Georama-Bauplätze sind im ersten Teil des Spiels selbsterklärend. Schwierig ist das Ausbalancieren der vier Inseln und der Palast der Mondblumen.

Max' Erfindungen Fortsetzungen

Erfindung	Materialien
Kapitel 6 – Kollision zweier Epochen	
Bohrarm 3	Ixion; 'Luna Stein'- Splitter; Arbeitsarm
Hammer Arm 3	Kamin; Erdsteinaltar; Hammer
Laser Arm 3	sichelförmiges Licht; Energierohr; Ixion
Maschinengewehr 4	Trommelkanne; Propeller; Windsteinaltar
Nova Kanone 2	Feuersteinaltar; Straßenlaterne; Sonne
Raketenwerferarm 4	Feuersteinaltar; Goldladen; Gundor Berg
Kapitel 7 – Mondblumen Palast	
Bohrarm 4	Geweih; Blume der Sonne; Arbeitsarm
Doppel Buster	Blumen Leuchter; Juraks Nase; Rifle
Erweckungs Pulver	Früchte; Heiße Quellen Geist; Lotusblume
Hammer Arm 4	Mondsäule; Powerarm; kleiner Hammer
Jet Hover	Kerze; Feuerwehrhaus; Entspannungsbrunnen
Laser Arm 3	Energierohr; Entspannungs Brunnen; Suchlicht
Laser Arm 4	blaue Laterne; Energie Rohr; Legende des Mondes
Level-Hoch Pulver	Sonnenstuhl; Sonnentisch; Sonne
Nova Kanone 3	Mondsäule; Stoven; Sonne
Prinzessinnen Stiefel	Blumenleuchter; Mondblumen Palast; Wasserfallvorhang
Ridepod Benzin	'Luna Stein'-Splitter; Schlamm; Sternenstaub Teich
Samurai Arm 3	Geweih; Mondsäule; Waffe
Schatztruhenschlüssel	goldenes Tor; Labyrinth Tür; Sonnenkammer-Wächter
Sexy Panther	Elena; in Licht gebadete Blume; Rifle
Trippel Urnen Pack	Blumen Leuchter; Licht des Luna Steins; Topf
Kapitel 8 – Das vergessene Abenteuer	
Nova Kanone 4	Flotsam wiederbelebt; Topfackel; Sonne
Samurai Arm 4	überlebender Soldat; Flotsam wiederbelebt; Mond

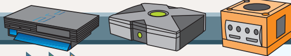


Das haarige letzte Georama, den 'Mondblumen-Palast', müsst Ihr wie auf der Karte verzeichnet ausbauen.

1 Halle der Sorgen
2 Blumenreihe
3 Blumenbeet
4 Mondsäule
5 Straße
6 Sternenlicht Sterne
7 Springbrunnen
8 Palaststufen
9 Silberbank
10 Kamillenbaum
11 Sternenstaub Teich
12 Straße nach Golbad

● Die Blumenreihen müssen unter den Sternenlicht Sternen und den Palastreppen hindurch geführt werden.

Freedom Fighters



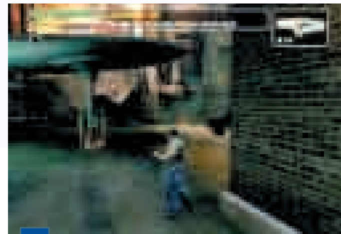
Die besten Tipps & Tricks

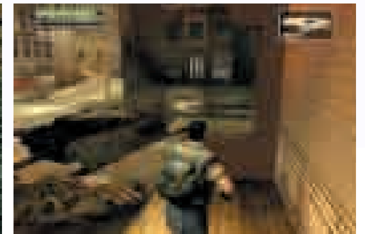


Freiheitskampf ist wahrlich kein Zuckerschlecken. Das gilt besonders im Falle von IO Interactives Rebellen-Schießerei "Freedom Fighters", wo Euch ungezählte KI-Sowjets ans Leder wollen. Damit Ihr dennoch siegreich aus der Konsolen-Schlacht hervorgeht, liefern unsere Tipps alle nötigen Hilfestellungen. Hinweis: Obwohl der Gamecube-Test des Spiels erst in der nächsten MAN!AC folgt, gelten diese Strategien auch für die Würfel-Version – alle drei Fassungen sind identisch. *tk*



PS2 Hinterlassenschaft: Getötete Feinde versorgen Euch mit Munition.





PS2 Die einzelnen Areale bedingen sich gegenseitig: Wer die Tankstelle (links) sprengt, schafft sich die Scharfschützen im angrenzenden Level vom Hals.

Allgemeine Strategien

Vorweg einige grundlegende Erläuterungen, die Euch den nahtlosen Einstieg ins spannende Revolutions-Abenteuer erleichtern sollen.

Die Waffenwahl: Weil alle Wummen in "Freedom Fighters" nur mit begrenzter Munition gesegnet sind, kommt der korrekten Schießprügel-Selektion eine große Bedeutung zu. Dementsprechend solltet Ihr immer die Waffen bzw. Patronen Eurer Widersacher aufklauben. Als Allround-Könner hat sich hierbei das **Sturmgewehr** erwiesen: Diese Knarre haut nicht nur ordentlich rein, sondern wird zudem von den meisten Russen verwendet – für Munitionsnachschub ist also gesorgt (1). Das **Maschinengewehr** besitzt hingegen eine noch massivere Durchschlagskraft, spuckt seine blaue Bohnen aber viel zu schnell aus und lässt Euch so oft mit runtergelassenen Hosen respektive leerem Magazin dastehen. Selbiges gilt für die obligatorische **Schrotflinte**: Im Häuserkampf dank breiter Streuung nützlich, geht dem Ballermann bei Fernduellen schnell die Puste aus. Für grobe Aufräumarbeiten verwendet Ihr schließlich den **Raketenwerfer**. Merkt Euch jedoch die Stelle, wo Ihr Eure alte Wummen hingeworfen habt – dann steht Euch nach Abfeuern des Explosivgeschosses sofort wieder akkurater Ersatz zur Verfügung. Ein Wort noch zu **Granaten** bzw. **Molotow-Cocktails**: Die beiden Wurfgeschosse solltet Ihr nur aus der sicheren Deckung und auf statische Ziele (wie z.B. verbarrikadierte Gegner-Ansammlungen) abfeuern – das präzise Zielen erfordert nämlich einiges an Übung.

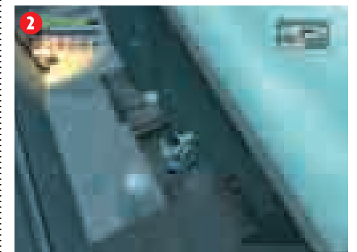


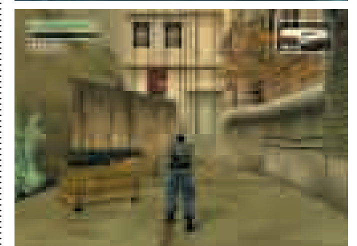
So arbeitet ein guter Kommandant: Obwohl Eure automatischen CPU-Kollegen von selbst einigermaßen intelligent agieren, überleben nur clevere Befehlshaber die Solo-Kampagne. Deshalb schickt Ihr das Revoluzzer-Gefolge an unübersichtlichen Stellen lieber nach vorne, statt selbst ins offene Messer zu laufen. Verwundete Kumpels solltet Ihr indes nur heilen, wenn keine frischen Rekruten verfügbar sind – lassen sich tote Rebellen doch einfach durch frische ersetzen.

Wer sucht, der findet: Auch wenn sämtliche Levels äußerst linear aufgebaut sind, entdeckt Ihr bei genauem Hinsehen überall geheime Durchgänge (2) oder versteckte Kletter-Optionen. Ergo solltet Ihr Euch nicht nur an der Karte orientieren,



PS2 Aller Anfang ist schwer: Gleich in der zweiten Zone müsst Ihr ein Sprengstoff-Lager finden. Unsere Karte des 'Hotel'-Levels zeigt, wo das C4 liegt.





XB In kleinen Gassen findet Ihr Kisten und Rohre zum Hochsteigen.



PS2 Von hinten angeschlichen: Die erhöhte Position des Scharfschützen eignet sich perfekt, um das Level-Areal schnell zu säubern.



PS2 Unten wartet das Metallbiest: Mit dem Raketenwerfer benötigt Ihr nur zwei Volltreffer für den Panzer – Knarren sind wirkungslos.



sondern darüber hinaus stets nach besteigbaren Rohren oder Kisten Ausschau halten – die Dinger stehen niemals umsonst in der Gegend rum. Wer diese Taktik beherzigt, kann seinen KI-Untergebenen oftmals als Scharfschütze von höherer Stellung Deckung geben oder fiese Hinterhalte unschädlich machen.

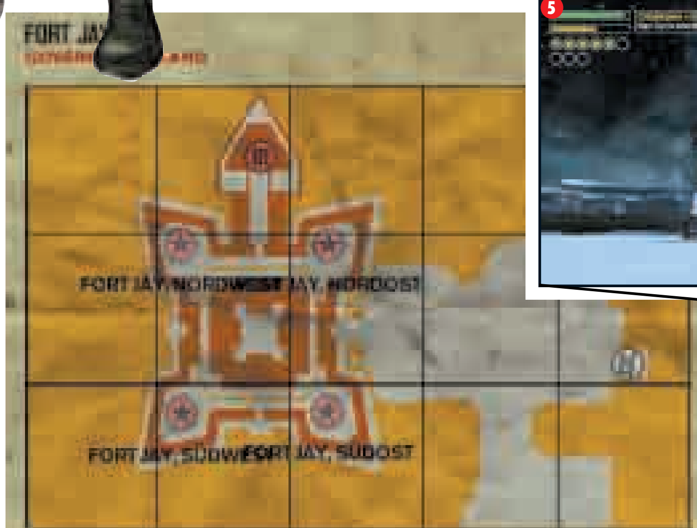
Die kniffligsten Stellen

Weil sich die meisten Szenarien auf Massenscharmützel am Fließband beschränken, geraten 128-Bit-Schützen nur selten in eine Sackgasse. Nichtsdestotrotz gibt's einige äußerst fordernde Abschnitte, die wir Euch hier kurz näher erklären möchten.

Die Solo-Misson: Ganz im Zeichen ihres Blockbusters "Hitman 2" warten die Entwickler auch in "Freedom Fighters" mit einer Killer-Einlage auf. Ungefähr zur Hälfte des Spiels sollt Ihr am 'Flottenstützpunkt' einen bösen Kommunisten-General umlegen. Zu Beginn des Auftrags dringt Ihr am besten in den Turm nahe der Landestelle ein. Am obersten Punkt des Gemäuers wartet ein gemeiner Scharfschütze – ein Volltreffer 3 und seine Wumme gehört Euch. Nun nimmt sich Euer Alter Ego via Sniper-Wumme die Russen auf der unteren Ebene bzw. auf den anliegenden Containern vor. Aber Vorsicht: Eure Sicht wird durch den rotierenden Propeller eingeschränkt – Konzentration ist gefragt. Besonderes Augenmerk solltet Ihr sodann auf die beiden Türme am Meer richten. Nur von dort oben lässt sich Eure Zielperson abknallen. Dementsprechend ballert Ihr Euch zu den Hochsitzen vor (Zwischenspeichern bei jedem Kanaldeckel nicht vergessen), steigt die Leiter rauf und schießt dem telefonierenden Kerl ins Haupt. Jetzt wartet nur noch die Flucht zum Boot – Glückwunsch, Auftrag erfüllt.

Der Panzer:
Bei der Mission 'Die TV-Station' wartet ein rabiater Tank auf Euch. Um das Monster zu besiegen, flüchtet Ihr durch eine Wand ins nördliche Gebäude 4 und klaubt den Raketenwerfer auf. Dann schickt Ihr Eure Truppe vor die Flinte des Panzers und gebt ihm zwei Raketen vor den Bug.

Die Landung:
Die Ankunft auf Liberty Island wird Euch von einem Geschützturm vermiest. Der Rätsels Lösung: Im abgestürzten Helikopter (der linke von den beiden) auf den Eisschollen findet sich ein Raketenwerfer. Jetzt bloß noch zielen 5 und abdrücken.



PS2 Die letzte Aufgabe für den Widerstand: In 'Fort Jay' wollen vier Ami-Flaggen von Euch gehisst werden – geht vorsichtig und geduldig vor.





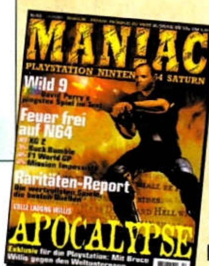
PS2 Ducken und draufhalten: Den nervtötenden Turm auf Liberty Island steckt Ihr via Raketenwerfer in Flammen – fallt aber nicht ins eiskalte Wasser!

MANISCHER MOMENT!



Sangeskunst: Auch die ehemaligen MAN!ACs Colin und David grölten munter mit.

Willkommen im Hafen der Ehe: Unser ehrenwerter Chefredakteur Oliver ließ sich nach 10-jähriger Dauerbeziehung tatsächlich zum Heiraten überreden. Um dem treuen Journalisten einen würdigen Junggesellen-Abgesang zu bescheren, fanden sich sämtliche MAN!AC-Schreiberlinge samt diversen Ex-Kollegen im oberfränkischen Höchstädt ein. Sorgte bereits die (vom Brautpaar angeordnete) Mittelalter-Kostümierung aller Beteiligten für Heiterkeit, setzte die Cybermedia-Kapelle noch einen drauf: Durch leckeren Festtrunk bzw. eine viertelstündige Probephase ermutigt, ließ sich die MAN!AC-Truppe zu einem Schlager-Ständchen hinreißen – "Marmor, Stein und Eisen bricht" in einer stark verstümmelten, mit Rock-Einflüssen versetzten Fassung. Schade, dass diese Live-Premiere zugleich das letzte Kapitel der Band war – wir haben uns danach getrennt!



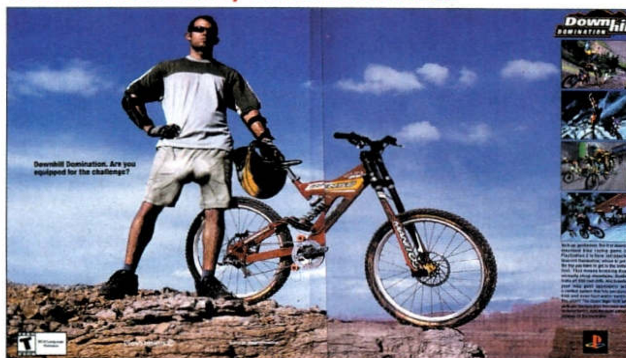
Es war einmal...

MAN!AC VOR 5 JAHREN

Seltener Besuch: Auf dem MAN!AC-Cover prangte mit Bruce Willis ein waschechter Hollywood-Star. Der Action-Held schoss sich nämlich als Frontmann durchs PSone-Spektakel "Apocalypse". Wer sanftere Themen bevorzugte, war dagegen beim "Pokémon"-Preview goldrichtig. Darüber hinaus konnte Shiny-Boss Dave Perry lange vor dem "Matrix"-Desaster für seinen Comic-Knaller "Wild 9" ganze 84% einheimsen. Feature-Freunde schmökerten schließlich in einem Raritäten-Special und ließen sich über die Software-Unterstützung des Dreamcast aufklären. Aus heutiger Sicht belustigend: Gerüchteweise werkelte Origin an einer "Ultima Online"-Variante für Segas damalige Hightech-Konsole – schön wär's!

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Sony macht auf dicke Hose: Zumindest im US-Inserat zur Mountainbike-Raserei "Downhill Domination", wo ein cooler Biker mit arg geschwollenem Unterleib posiert. Ob es sich dabei jedoch um ein anatomisches Wunder oder riesige Schutzmaßnahmen handelt, konnte man uns leider nicht mitteilen.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), ViSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thorsten Küchler (tk), Thomas Stuchlik (ts)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service: 089/85709227
E-Mail: maniac@consodata.de

Nachbestell- & Abo-Service
Für Nachbestellungen und Abo bitte die Coupons auf Seite 93 verwenden.

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller, Andra Gutiu
Titelmotiv: "Star Wars Knights of the Old Republic" © LucasArts
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, ViSdP, Telefon (0 82 33) 74 01-12, Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky, Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



NEXT TIME 11/2003

erscheint Mittwoch, den 1. Oktober

Die große Weihnachts-Spielewelle wirft ihre Software-Schatten voraus: Zahlreiche kommende Mega-Kracher präsentieren sich erstmals in spielbarer Form. So enthüllt Sony sein mysteriöses PS2-Geheimprojekt **Siren** und Capcom schickt die berühmten Polygon-Zombies mit **Resident Evil: Outbreak** auf Online-Futterjagd. Wer lieber gegen Fantasy-Monster antritt, freut sich auf den PAL-Test der RPG-Innovation **Breath of Fire: Dragon Quarter** und das Preview zu Konamis 3D-Comeback von **Castlevania**. Gamecube-Inhaber fiebern dagegen Proberunden mit **Mario Kart: Double Dash** und dem Strategie-Hit **Pikmin 2** entgegen. Last but not least widmen wir uns der Evolution des Ego-Genres: Sowohl die Action-Sensationen **Doom 3** (Bild) und **Half-Life 2** als auch Electronic Arts' **Medal of Honor: Rising Sun** stehen Gewehr bei Fuß. Und Bungie-Manager Peter Parsons erklärt uns, warum **Halo 2** trotzdem obsiegt.



INSERENTEN